电脑应用和娱乐的第一选择　　总第176期

大众软件®

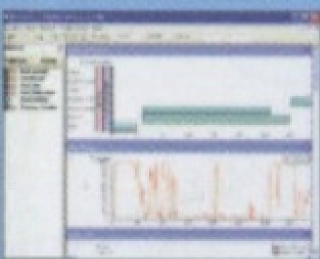
15

Popsoft



2004年 半月刊

WWW.POPSOFT.COM



P36

提高性能，避免误区

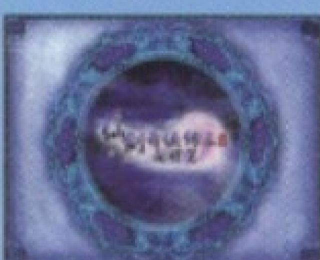
针对WinXP的优化方案多如牛毛，但这个微软自称最优化的系统真有那么多问题吗？走出优化误区，采用真正有益的优化方案！



P56

Intel PCI-E系统评测报告

PCI-Express取代PCI总线是PC领域10年来最重大的变革，而对于周边设备厂商们来说，PCI-E就是他们苦苦找寻的高速路。



P127

《仙剑奇侠传三外传——问情篇》正式版独家测试报告！

欲知详情，请参见本期游戏试炼场！



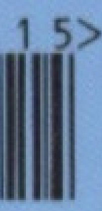
随刊赠送

“赛诺威”USB音效控制器

40元优惠券！

ISSN 1007-0060









仙剑奇侠传三

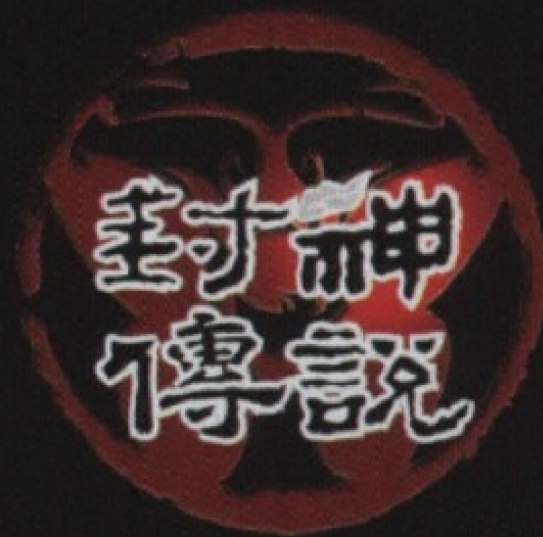
外传

问情篇

情吞四海千钟酒

心醉飞琼一曲歌





仙若离零，
人无永生。
叱咤三界，
我为封神。



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社　长 高庆生
总　编 高庆生

执行主编 王晨
编辑部 田震（主任） 谭湘源（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 答笛
杨立 李江 安昌健 曹阳
专题记者 汪铁 郭都 张宇
李刚 王槊 杨旸
美术总监 祁津忆
本期责编 答笛
电　话 010-88118588-1200
传　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京和平门邮局3056信箱
邮政编码 100051

广告部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电　话 010-88118588-8000
传　真 010-88135604
发行部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合 周旭
电　话 010-88118588-1602
传　真 010-88135614

平面设计 林静 尚丽俐 毛森 余威
印　刷 深圳利丰雅高印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂

刊　号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　阅 全国各地邮局
读者服务部 晶合时代软件技术公司
张友利（总经理）
电　话 010-82634092
邮发中心 010-88118588-5006
广告许可证 京崇工商广字第0036号
出版日期 2004年08月01日
零售价 人民币 6.80元
港　币 20.00元
美　元 4.95元
新加坡元 9.00元

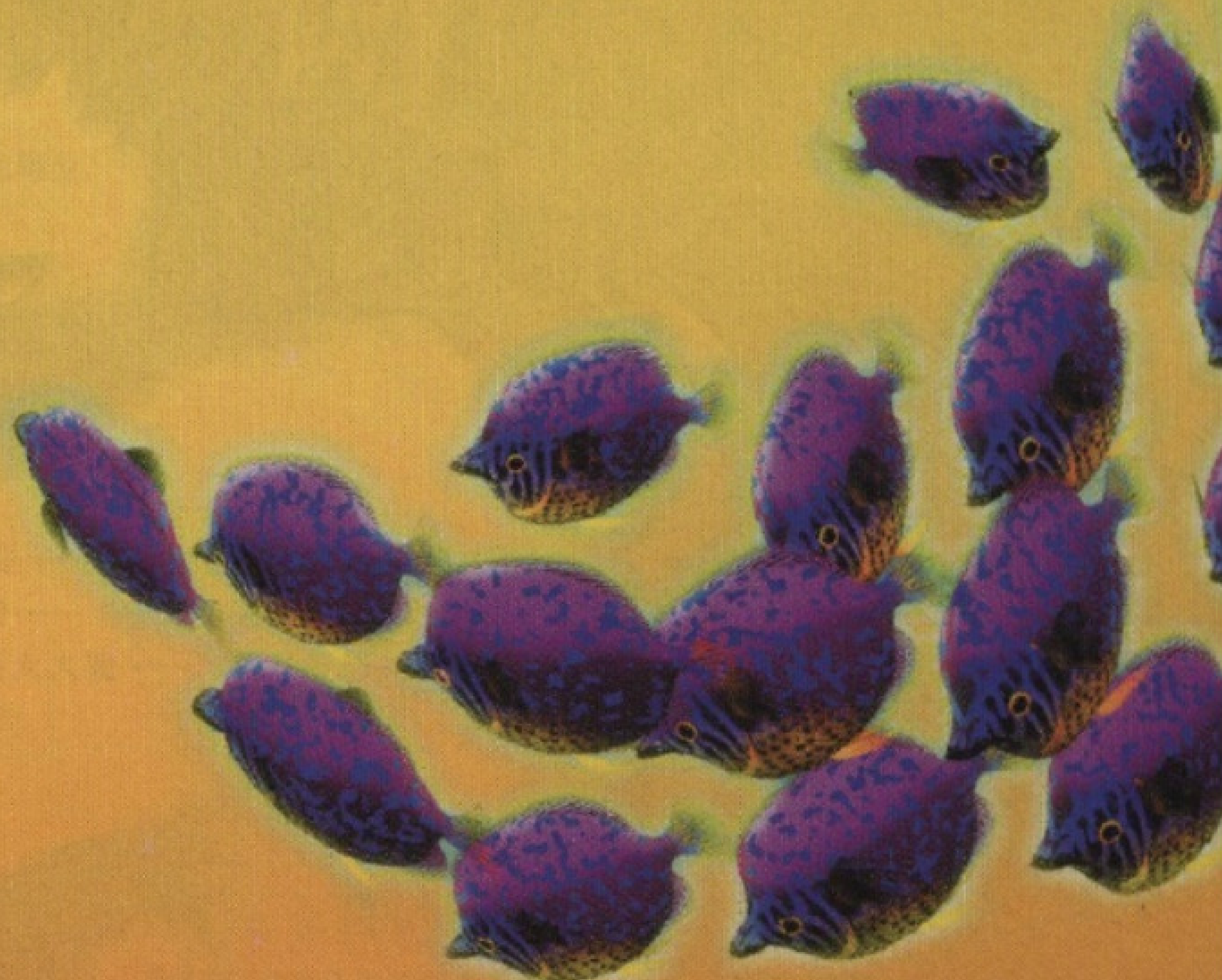


"漫步者杯"

2004年度《大众软件》读者调查即将结束

……

你把眼睛闭上，然后，
看着30万的奖品被别人抢走吗？！

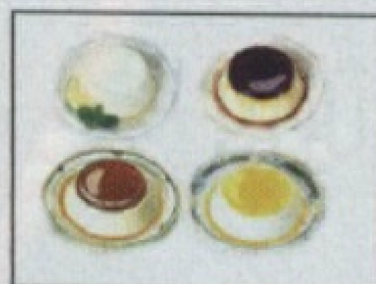


第二届读者调查活动赞助厂商
名单（排名不分先后）

北京爱德发高科技中心
广州市昂达电子有限公司
北京华旗资讯数码科技有限公司
上海中晶科技有限公司
深圳市思迈特电子有限公司
深圳市富业达实业发展有限公司
硕泰克科技股份有限公司
北京人因展业科技有限公司

下期密报

不是补丁的微软布丁——微软官方Windows小工具集合



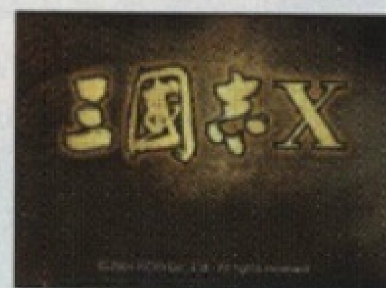
微软为其操作系统开发了很多小巧的工具，它们大都其貌不扬，但实用性可一点都不含糊，记住它们可是微软"官方"荣誉出品。这些工具可免费获取，涉及Windows系统的方方面面，其功能很可能出乎你的意料哦。

主流3D显卡游戏性能测试与优化专题



我们挑选了市场上十几款主流3D显卡（芯片），进行全面的3D游戏性能测试，着重为你解答3个问题：1.各个等级的显卡在各种游戏中的性能表现差异；2.同一显卡在某个热门3D游戏中，不同设置下的性能差别（可玩性）；3.如何通过优化显卡设置和各种游戏中的图像设置，让显卡尽量流畅地运行各类热门3D游戏。

《三国志X》——制霸全书



光荣公司的"三国志"系列游戏在战略游戏中拥有不可动摇的地位，它在国内玩家中的威望无人能及。《三国志X》的推出更是坚持了光荣在"三国志"系列上每一代游戏都有创新变革的制作原则，带给玩家许多新的玩法和新的感受，本刊下期将为大家带来由资深玩家撰写的《三国志X》第一手完全攻略。

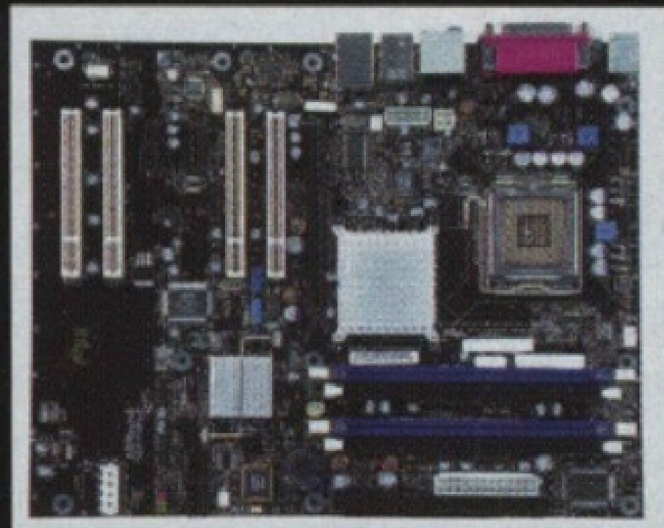
《仙剑奇侠传三外传——问情篇》第一时间抢先攻略



《仙剑奇侠传三》自推出以来受到了玩家的普遍好评，而其外传"问情篇"的即将问世更是令广大玩家翘首以待，从本刊连续刊登的有关"问情篇"的追踪报道受到广大读者的热情关注即可证明这一点。现据悉"问情篇"上市日期已定，本刊将在第一时间刊出完全攻略，各位仙剑迷们有望在下期杂志上见到期待已久的"问情篇"。

我的爱就可以重来
——英特尔、惠普进行产品召回

■本刊记者 冰河



6月21日，本刊记者兴冲冲从英特尔新奔腾4芯片组的发布会上捧回评测的样品。一周之后的27日，便传来了英特尔告知媒体和电脑主板生产商，部分采用新芯片组的主板存在缺陷，可能导致电脑死机或不能正常启动的消息。随即英特尔彻查并召回存在问题的915/925芯片组主板，尽管产品已经从各个厂商的流水线上下线。根据本刊记者向英特尔中国公司公关经理王锦红了解的情况，此次出现问题的ICH6南桥芯片，仅限于6月7日到6月14日之间出货的部分产品。问题出在I/O controller，也就是ICH-6部分。原本其接合垫应该要完全去除钝化层，但在其制造过程却未能做到。由于问题发现得早，产品尚未流入零售市场，因此此次召回事件不会涉及到普通消费者。而英特尔表示，将向主板生产商因此所受到的损失提供补偿。

就在前一天的26日，惠普公司宣布在笔记本电脑的例行测试过程中，公司发现为业界生产笔记本电脑厂商广泛使用的某些内存模块存在设计缺陷，有可能造成笔记本出现蓝屏、间歇性锁机或内存数据崩溃等问题。为了保护客户的利益，尽管这些有缺陷的内存模块全部由第三方提供，HP公司还是主动宣布，为购买了装有缺陷内存模块的HP或Compaq笔记本电脑的客户免费更换内存模块的措施。上述笔记本电脑问题是因为英飞凌、美光、三星、万宝（Winbond）4家内存供货商内存设计缺陷造成的。电路设计缺陷的内存包括128MB、256MB和512MB三种，它们是在2002年3月～2003年7月之间生产的。惠普已经跟三星电子等4家内存供货商沟通并得到认同。目前，惠普已在其网站上提供了一个软件测试工具，帮助客户测试自己的笔记本电脑是否存在内存设计缺陷；惠普还将向受到影响的客户，免费提供更换内存服务。惠普中国区信息产品及商用渠道集团移动信息产品部副总裁张永利表示：“此次第三方内存模块设计缺陷导致的笔记本电脑质量问题，实际上对全球笔记本电脑都有影响，并不仅限于惠普，但惠普是目前为止唯一一家站出来公开对该问题进行公告的厂商！”

产品出现问题，无论是设计缺陷或是制造工艺失误，这本身并不可怕，可怕的是这些问题的制造者对事实置若罔闻，甚至反手一击。英特尔和惠普公司在处理产品问题上的态度和做法，给用户留下了很好很深的印象。勇敢面对事实，主动承担责任是他们共同的品质。也许这是国际惯例，可惜国内消费者却很少能享受到如此的待遇，特别是面对更多的产品缺陷时总是无可奈何。著名的恒升笔记本电脑案已给我们上了深刻的一课。绝大多数消费者都同意此次事件只是冰山一角，更多的IT产品缺陷出现可从没有见过“召回”。值得高兴的是，国家质检总局已于近日起草了《缺陷汽车产品召回管理规定》和《家用汽车产品修理更换退货责任规定》，中国汽车召回制度“不久将出台”。希望IT产品的相关规定，不久也能出现在消费者的视野中。P

半月聚焦

创新3Dlabs大手笔——业内最强图形加速器问世



6月底，创新在北京首发专业野猫（Wildcat Realizm）图形加速卡，内含其全资子公司3Dlabs研发的最新图形加速器：Wildcat Realizm 100、200和800。其中100和200基于AGP 8×；800则基于目前最新的PCI Express技术，是一款具有前所未有强大性能的新图形加速器。单从图形处理能力来看，其性能至少是其他同类专业图形加速器的两倍。创新CEO沈望傅在发布会上解释说，将产品首发式选择在中国举行，是因为他对中国未来包括Hi-Fi电视在内的高精度视频制作市场充满了信心。从会上展示的使用野猫800双视频输入技术的显示系统来看，已可在较高的刷新率下获得高达900万像素的视频输出效果。（相关技术细节请参考本刊近期“硬件评析”栏目）

金山词霸尝试搜索引擎



7月1日晚上11点59分，金山网站词霸主页面（cb.kingsoft.com）仅剩下一个类似于Google的搜索框，同时，在金山网站首页也推出了搜索条，词霸搜索全面公测正式开始。此举预示金山正式涉足互联网搜索领域。金山CEO雷军表示，词霸搜索的发展方向是“知识型搜索”，是网络百科知识库，是多专业的多国语言互译，它将解决目前网民“专业搜索难”这一问题。有迹象表明，金山会大举进军互联网领域，通过整合其各种产品线打造出一个全新的互联网平台。此前，有消息显示，毒霸欲用剑侠点卡来进行付费，未来可能会把其营销策略转移到互联网上。

投资与合作

赛门铁克完成并购Brightmail

近日，赛门铁克公司正式宣布，于2004年5月19日公布的对Brightmail公司的收购已获得了惯常的管制批准，交易也已提前完成。此次并购将使赛门铁克能为用户提供业界最全面的信息安全解决方案。赛门铁克现在专注于把Brightmail反垃圾邮件解决方案整合到赛门铁克的网关产品中，创建新一级的保护解决方案。另外，还将充分利用通过Brightmail过滤程序的大量电子邮件作为一种迫近威胁的新的预警来源。

NEC结盟神州数码



6月29日，神州数码与NEC正式签署笔记本电脑、服务器领域的业务合作协议。从2004年7月开始，通过神州数码的渠道在中国内地销售NEC笔记本电脑及服务器产品。双方计划在今后3年内，将NEC笔记本和服务器业务做到中国市场前5名。这次NEC引进的第一批笔记本产品只有3个型号，分别是超轻薄的Versa S820（1.36kg）、较轻的全功能迅驰笔记本S1000（2.1kg）和配备14/15英寸屏幕的全内置产品E2000。

技嘉科技与Intel联合发布915/925产品



随着Intel 915/925芯片组的发布，7月初，技嘉科技与Intel合作，同步推出了“8 Sigma”与“PX”两个系列共10款主板。其中“8 Sigma”产品面向高端市场，搭配8项全新功能（CPU、内存、双回路电源系统、外围接口、以太网络、散热系统、音效及工具软件等方面的技术）；而PX则面向主流高性价比市场。技嘉同时宣布，推出技嘉集团的第二个主板品牌——倍嘉科技。产品走性价比路线。目前推出的有axperXP系列主板，采用i845系列、VIA KT400A等芯片组，于7月底或8月初上市。

技术与服务

商之讯软件推出搜索增值服务

近日，在线商务交流平台提供商北京商之讯软件有限公司，依托自有的TraCQ电子名片技术推出了“流量统计及搜索力排行”的增值服务。通过这些服务，企业能了解到自己的网站在各个搜索引擎上被搜索的情况以及网站访问者是从哪些网站搜索哪些关键字查找到自己的网站的。“搜索力排行”功能是通过商之讯广泛收集企业网站样本后，经过计算得出的排行。企业通过该功能，可了解中国企业搜索市场中最有效的搜索引擎是哪些。而“智能化流量统计”功能，是根据对被监控网站被访问情况的所有相关数据，作出各种形式的分析结果。

雷雨后的晴空

■本刊记者 冰河



2003年6月，连邦软件正式成立了连邦数字科技公司，实施“连邦网盟”业务平台拓展计划。这是一项打破传统金字塔模式渠道分销系统的尝试，凭借原有的电子商务网站“雷雨网”和全国连锁系统，进行以销售网络游戏点卡为主的业务服务。在连邦网盟一周年庆典之际，本刊记者采访了连邦数字科技公司总经理陈杰。

《大众软件》：连邦网盟计划决定实施的时候，骏网、晶合、盛大等企业在网游实卡和虚卡销售方面已经有了成型的体系，为什么还要投入竞争？

陈：项目立项之前的调研显示，传统的实卡销售渠道环节过多，无谓成本很高；而虚卡的销售在中小城市中，消费者往往因为担心网上隐私信息失窃以及网络银行存在的一些问题，而宁可选择实卡消费。最终连邦决定成立一个专门的企业，负责进行网络游戏点卡在中小城市的销售服务。

《大众软件》：连邦网盟有什么独到之处，能摆脱上面所说的那些弊端？

陈：连邦采取的是一个比较独特的系统，任何人想要成为加盟分销商都可以在公开的加盟平台上申请。经过连邦总部资格审核后，将加盟者的供需信息提供给中间的城市代理商。这些代理商负责供货和回款，而分销商可以将服务中的问题直接向总部反应。连邦在一个城市只设立一个代理商，全国的代理商控制在500个以下。代理商一旦出问题，将永远失去在连邦系统内获得各种服务的资格。因此，有效地控制了代理商的串货炒货行为，建立了规范有序的运营机制。

《大众软件》：代理商除了获得游戏点卡的供货，还可能有其他什么服务？

陈：游戏点卡只是连邦网盟初期阶段的服务内容，在体系稳定之后，将建立一个公开的电子商务接口。服务内容包括点卡、图书、音像制品、软硬件等。这部分专注于物流的服务，晶合、骏网、当当、卓越等都可以选择从这个接口进货。而连邦还向中小经销商提供互联网子站服务，可以在网盟的母站点下为他们建立专属于自己的子站页面，并进行独立的风格设计。P

联通盛大携手“游戏之旅”

■本刊记者 北四环组

2004年6月28日，“联通—盛大游戏之旅”市场推广活动启动仪式在北京港澳中心瑞士大酒店举行。文化部市场监管司副司长庹祖海、中国联通副总裁李正茂、上海盛大网络董事长兼CEO陈天桥等共同按下启动按钮，正式启动“联通—盛大游戏之旅”全国网游大赛。此次大赛是中国联通与盛大网络两家知名企业联合进行市场推广的一次尝试大赛分为3个预选赛和总决赛共4个阶段。在各地的预选赛，将分别以盛大网络运营的网络游戏《热血传奇》、《传奇世界》和《神迹》作为比赛指定游戏；预选赛、决赛将分别在南京、重庆和广州进行。总奖金额度将超过50万元。采访中中国联通副总裁李正茂表示：“中国联通有限公司是目前国内唯一一家拥有文化部批准的全国连锁网吧牌照的电信运营商。本次比赛将以联通网苑为依托，在给网游爱好者提供全面游戏体验的同时，也将致力于国内网吧市场的规范、净化网吧运营环境。”盛大网络董事长兼CEO陈天桥则表示：“盛大网络将以最具品牌影响力的互动娱乐内容供应商作为发展目标。此次与中国联通这样的知名企业强强联手，也是彼此优势资源的一种互补。”P



陈天桥（左）和李正茂（右）。

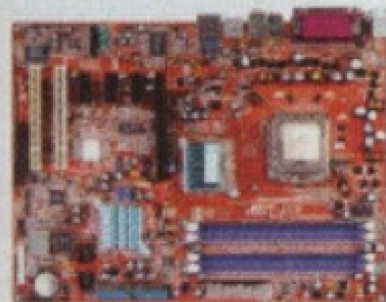
华硕举办让梦想飞翔活动



雅典圣火即将点燃之际，华硕电脑与中国国家击剑队喜结良缘——华硕笔记本电脑成为中国国家击剑队指定笔记本电脑。国家体育总局自行车击剑运动管理中心的领导，华硕电脑中国业务事业群总经理许佑嘉先生，击剑队运动员代表以及100余家媒体代表参加了双方正式合作的新闻发布会。另外，华硕将在奥运期间，在全国各大IT卖场进行“让梦想飞翔——预祝中国击剑队再创佳绩”的百万人大签名活动，声援中国击剑队。

产品与市场

升技推出AG8主板



近日，升技推出新一代主机板AG8。该产品采用Intel最新的915P芯片组，配备了PCI Express平台规格，延续升技独家的μGuru技术，加入了更先进的OTES AeroFlow内建冷却系统；位于北桥上的立式风扇，能针对北桥、VGA、南桥、内存、CPU等芯片以及PC系统进行散热，并且不会产生噪声。另外，该产品采用的Overclocking Strips技术能带来更稳定的超频性能。

Array Networks与IBM（中国）签署合作备忘录

近日，美国Array Networks宣布与IBM（中国）签署企业网络安全战略合作备忘录，通过利用Array Networks公司在全球企业网络安全和应用性能加速领域的创新技术及市场优势，结合IBM在互联网应用领域的研发能力和强势产品，共享双方合作伙伴资源，集中优秀人才资源全面拓展中国互联网应用安全市场，携手开创中国互联网应用安全的新时代。

NVIDIA发布显卡SLI解决方案

6月30日，NVIDIA公司发布了NVIDIA SLI技术。该技术采用了GPU嵌入式智能通信



协议和显卡上配置的高速数字接口，以提高数据吞吐率。允许在一台个人电脑或工作站中配置多颗NVIDIA GeForce 6系列或NVIDIA Quadro显卡，以增强系统的图形处理性能。据悉，2004年下半年的用户，便可体验到这种新的NVIDIA SLI技术所带来的强大的图形运算能力。

浪潮推出商用PC新品



浪潮电脑最近推出了英政3300、日升R200及希望系列商用电脑。其中英政3300采用P4 2.8G超线程处理器、SATA磁盘系统，并集成了Intel 100/1000兆网卡；R200机箱采用超薄设计，采用2.8G处理器，内建显示芯片，最大可共享64M显存，并可作为证券专用电脑使用；希望系列使用2.6G～3.0G的处理器，采用抗菌键盘，可防止多个用户在使用同一台电脑之后可能造成的交叉感染。

艾尔莎再推幻雷者X系列

艾尔莎（ELSA）于ComputeX 2004展示了多款PCI-Express显卡。其中最引人注目的，当属采用原生PCI-Express接口的艾尔莎幻雷者X系列。该



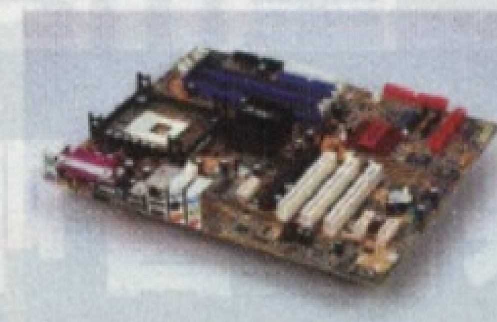
系列目前有幻雷者X60和X30两类。其中幻雷者X60系列有X60 XT、X60 Pro、X60等3款，而采用最新0.11微米工艺的幻雷者X30系列包括X30和X30 SE两款。这5款采用原生PCI-Express接口的产品部分型号，将在9月初登陆中国市场。

明基（BenQ）迎来10周年庆典

1994年，明基生产出第一款键盘产品——52T。之后，人体工学新概念、第一代超薄键盘概念、多媒体键盘及键鼠套装等诸多理念不断推出，52V超薄键盘更成为一代经典产品。2004年，明基迎来了自己的10周年庆典。近日，又推出一系列新品，包括“更自由”、“更舒服”、“更健康”、“更时尚”的X架构AM730/AM805无线键盘及M102/M109/M800等一系列光电鼠标，以满足不同消费者的使用需求。

华硕发布最新主板P4GD1

华硕最近发布了采用915P芯片组的最新主板P4GD1。该主板采用915P+ICH6芯片组，支持800MHz FSB的Socket 478处理器和双通道DDR400内存，同时支持千兆以太网并提供4个SATA接口，还提供1个带宽相当于目前AGP接口两倍的PCI Express X16接口。由于ICH6南桥具备“Intel High Definition Audio”技术，故该主板可支持杜比7.1声道



雅虎10年，重归搜索

■本刊记者 司马平安

10年前杨致远创办雅虎，一鸣惊人，靠的是搜索的技术；10年后网络翻天巨变，雅虎中国再次推出简洁的搜索网站——一搜，让我们把目光又一次聚焦在网络浩瀚的信息海洋中。

在雅虎中国推出“一搜”之际，本刊记者采访了现任雅虎中国区总裁周鸿祎先生。首先，记者需要了解的关键是“一搜”与google、百度相比有何不同。周鸿祎谈道：“首先，功能是核心。它决定了谁能给用户搜索到的信息更全、更准，我们希望在这些搜索指标上超越竞争对手。其次，我们正在作新的探索。我们想做一个搜索门户，也就是说如果你用了‘一搜’，你可得到上百兆免费的邮箱，还可得到及时通讯和其它网络的工具，包括中国人网址大全，导航式的服务。我们能推出这种一站式的服务，相信可得到更多用户的认可。”

雅虎目前在搜索方面的总投入有多少？

“雅虎已做了8年搜索，收购了两家公司，有搜索的积累和沉淀。最近这几年雅虎在搜索方面的投入，已经高达26亿美金。”

“一搜”的推出用了多少3721积累下来的资源？

“应该说3721和雅虎的合作，组成了非常大的本地化团队；搜索核心团队来源于美国。目前3721所带来的技术优势主要体现在中文分词，包括中文词典，中文拼音等方面。我们已有很多技术储备，现在两家合起来有40多名工程师在做这方面的工作。”

今年是雅虎10周年，您能否分析一下究竟雅虎的盈利模式是什么？搜索又能给雅虎带来些什么？

“雅虎见证了整个全球互联网的起伏。它经历了网络泡沫，很多人以为雅虎什么都是免费的并不挣钱。但实际上雅虎有自己的商业模式，现在雅虎很挣钱。不是依靠市值，而是仅仅来源于收入，雅虎便可入选财富500强。今天我们再推免费邮箱，再推需要高成本的搜索引擎，并不是不想挣钱，而是我们认为目前中国互联网最需要投入，需要长期的耕耘。此外，我们也坚持认为互联网上并不是所有的都要收费，基础性服务应该是免费的。雅虎是通过领先的技术和产品赢得用户的喜爱，赢得人气。所以我们首先考虑的是在中国市场如何把自己的产品做好，而不是如何去收费、去挣钱。” P

音效及DVD-Audio、96kHz/24bit多声道和192kHz/24bit双声道的音效输出。

BEA推出应用服务器Premium版本

近日，BEA系统有限公司发布BEA应用服务器的Premium版本。该产品采用了应用开发和业务流程管理（BPM）功能，可为客户提供构建SOA的捷径。所提供的SOA基础是通过一个可复用的、基于标准的一套组件与服务，帮助企业在分离的系统和web资产之间建立一个兼容的通信层。

纳伟仕推出德盛SP-218多媒体音箱

近日，纳伟仕视听科技有限公司推出德盛SP-2182.1声道多媒体音箱。其低音炮采用全木质结构，额定功率12W；全频单元采用德国技术的优质全音喇叭，额定功率8W。整套系统采用全防磁设计，倒相孔、主音量调节及电源前置设计，面板还可依个人喜好随意拆换。

王码推出中国首套数字汉字输入法

近日，王码集团宣布王永民经5年研究，开发完成了包含5项专利在内的“数字系列汉字输入法”。此系列输入法可在手机、PDA、电话机、税控机、收款机、机顶盒等产品的数字键上输入汉字。5项专利各含一种编码法，其中的“数字五笔”输入法，完全由原来的五笔键盘输入法转换而成。

网易推出网易泡泡2004升级版



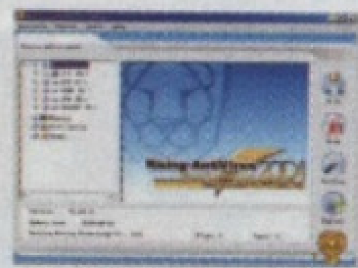
6月29日，网易宣布正式推出第二代多媒体通讯工具“网易泡泡2004升级版”。该版本具有更强的网络传输功能，能穿透各种防火墙进行语音视频聊天；传送文件最高速度可达10Mb/s，还可免费发送手机短信。另外，网易泡泡还承诺24小时客户服务。

索尼发布全线笔记本电脑新品

7月5日，索尼发布了包括“A”、“X”、“S”、“TR”等4个系列10款笔记本电脑新品以及注入“创所未想”理念后的全新标志和产品概念。负责索尼VAIO全球业务的高级执行副总裁、IT及移动解决方案网络分公司总裁木村敬治，到场介绍了VAIO的新概念和新的战略方向。



瑞星发布国际共享版



近日，瑞星公司宣布，将通过全球各大主流下载网站推出一款名为“瑞星国际共享版”英文版产品。据悉，该产品与以往的英文版本和“瑞星杀毒软件下载版”都有很大区别。其主要特点是可以下载、免费查毒、信用卡付费，以欧美市场现行的电子商务模式进行交易。收费方式采用欧美通行的按照服务的时间每年收取使用费。

迪兰恒进发布X600 Pro PCI-E显卡

迪兰恒进宣布即将发布RADEON X600 Pro显卡，它基于ATI RV380核心，是一款主流中端显卡（目前ATI中最高阶产品的命名为XT），PCI-E X16接口，核心/显存频率为400/300MHz，采用3.3ns的MicroBGA显存，总容量为128MB，位宽128bit。

矽霸推出百事灵MP4摄录一体机

近日，矽霸电子推出百事灵MP4摄录一体机。该产品支持320×240像素的MPEG4动态图像，200万像素分辨率；具有4倍数字变焦，并具有10秒延时自拍等功能。

多媒体音响市场又添新军

■本刊记者 龙猫（中山报道）



2004年6月28日，丹麦威发音响在广东省中山市举行了威发I-FI多媒体音响新闻发布会暨大中华区经销商大会。会上，威发向各界媒体发布了全系列多媒体音响系统，并发表了2002年到2004年威发在中国市场的销售情况总结报告。威发的投资方MG集团总裁兼董事长杨炼、副董事长胡荣强、威发科技总经理李沫然及威发电声技术总监Carit等出席了此次发布会。

今天的国内多媒体音响市场虽然仍是品牌林立，但经过市场优胜劣汰的洗礼和随着电脑用户消费理念的成熟，国产厂商除漫步者、冲击波等少数老牌劲旅，利用打造品牌形象、细化产品线、主要面向中低端等市场策略占据较为可观的市场份额外，许多过去广为人知的品牌或者淡出市场，或者与一些新加入的厂商划分余下的份额。而国外厂商中，除较早进入中国的创新外，飞利浦、NEC等品牌也积极造势，各自携不同定位的产品欲在中国市场分得一杯羹。另一方面，惠威、日本山水以及此次新加入的丹麦威发等传统民用音响厂商也纷纷看好这块市场，相继推出自有品牌的多媒体音响系统。由于这些厂商具备成熟的音响技术，其民用产品又大多定位于中高端应用，所以其多媒体音响也多为高质高价。举例来说，惠威的产品多在500元至1000元或以上，威发更是推出了3000元左右的监听级音响M6。



此次会前，威发公司的一位内部人士就向记者透露，威发此次推出的多媒体音响主要定位在中高端市场，再次证明了传统音响厂商所坚持的市场路线。同时他也承认，由于多媒体音响所面对的消费群体与传统民用音响的消费群体有很大不同，所以高端市场的路线并不好走。所幸除3000余元的M6外，威发还推出了多款三四百元价位的2.1声道音响和笔记本专用音响产品。这些产品造型时尚活泼，其相对较低的价格对普通电脑用户来说也会产生较大的诱惑力。

据2004年第一季度市场调查结果表明，在今后的10年内，中国每年需要更新的电脑约为100万台。2004年第一季度，国内笔记本电脑市场出货量为52.9万台，台式机为144.4万台。看过以上数据，意欲染指多媒体音响市场的厂商，如此趋之若鹜也就不难令人理解了。威发等传统音响厂商的加入表明，今后多媒体音响市场将向多元化竞争的方向发展，经过一系列进入、竞争、淘汰的过程，一个成熟有序的多媒体音响市场将最终呈现在消费者面前。

比尔·盖茨第九次访华

■本刊记者 司马平安



比尔·盖茨

尽管有不少人挖空心思，通过各种渠道打探比尔·盖茨此次中国行究竟与中国政府签署了几项大单，尽管他确实拜会了中国政府的有关领导。但人们最终仍一无所获，所有信息均表明他本次到访不过是“例行公事”而已。和以往相同的是：他又一次匆匆而来，匆匆而去。微软中国以及微软亚洲研究院的高层向他汇报工作的时间，被压缩在行程中的别克商务轿车上……

当然，记者也只能记录下他此行中的几个重点：

6月30日，盖茨拜会了国务院总理温家宝。

6月30日，盖茨参加了在人民大会堂举办的首届中国国际服务业大会主题报告会并发表主题演讲。

6月30日，盖茨出席了微软中国CEO峰会。

7月1日，教育部与微软（中国）公司“携手助学”百间计算机启动仪式在北京师范大学附属实验中学举行。

7月1日，由微软公司投资建设的首批5间计算机教室正式向师生们开放。

7月1日，盖茨参加了“新一代软件技术展望大会”，发表了“无缝计算”的主题演讲。

虽然此次盖茨到访并没有给我们带来什么投资或订单，但他的到访仍给我们带来了许多重要的信息。其中最重要的两点是：1.微软嵌入式操作系统WinCE于7月9日在全球发布5.0版本。该版本将公开250万行源程序，用户、厂商可在网上免费下载这些源代码加以修改使用。目前已确定将有100多个基于WinCE5.0的产品陆续推出，如IP电话和便携式多媒体中心等。如果厂商推出基于WinCE5.0的产品，那么微软将会收取一定费用。2.由于目前微软宣布，在泰国等多个东南亚国家销售超低价格的“瘦身”Windows操作系统，因此，盖茨的到来被看作是这一销售举措在中国的延伸，其目的是有效阻击Linux的扩张。但实际上，当盖茨离开之后，人们才发现中国仍无缘低价Windows。此外，本次盖茨来访还留给我们的读者，特别是学生读者鼓励性的建言：“在学生时期，学习是最重要的工作，一定要认真对待。虽然现在电脑游戏非常流行，不过在学生时期，还是不要玩太多的游戏，尤其不能耽误学业。此外，学习需要科学化，需要结合实际，只有这样才能获取更多真正有用的知识和技能，人也才能变得更聪明。”而在记者招待会上，当有记者问道：“为什么微软中国公司和微软亚洲研究院直接录用中国本科生的比例非常少，5000到10000份的简历里面可能只录用一个人？”盖茨并没有正面回答，只是介绍了微软的需求：“微软公司在中国开展了各方面的活动，包括销售的活动、市场营销的活动、科研的活动，还有一些支持企业的活动。我们主要是寻找在软件方面有才干的人才，因为各个领域需要有不同技能的人士开展工作。我了解最多的是中国研究院方面的情况，我们主要雇佣的是研究生和博士后研究生。”

另外，支持MP3播放，数码录音，可充当网络摄像头；机内附带的读卡器，可读取SD和MMC两种储存卡，最大容量512MB。



降价与促销

富士康举办奥运专题促销活动

7月1日—9月15日，富士康在全国35个城市举办主题为“奥运盛装，炫出激情自我”奥运专题大型促销活动。活动期间，凡购买富士康“奥运套餐”（A、B、C三类）和促销单品（主板、机箱、CPU散热器）的用户，均有机会参加“激情DIY”抽奖活动，获取“百年奥运”绝版珍藏纪念T恤、棒球帽、富士康背包等奖品；同时，还有键盘、光电鼠标赠送。

“你好万维网”CN域名降价

近日，CN域名注册服务商“你好万维网”将CN域名的申请注册费由280元/年降为180元/年，降幅达35.7%。据悉，若干家CN域名注册服务商已先于“你好万维网”或在同期降低了CN域名的注册费，降幅各有不同。据观察，众多的CN域名注册服务商在此事件中市场反应不一，部分注册商仍在坚守价格防线，竖起服务大旗来吸引消费者。

深圳译讯通公司推出促销活动

从7月5日开始，凡购买译讯通ET360、ET330、ET680、ET682、ET900这5款数码MP3产品中任何一款，即可获赠价值百元的时尚运动登山水壶1个。

金山毒霸 病毒预报

8月2日，传奇木马病毒的新变种“传奇男孩”（Troj.mirBoy）将发作。这是一个专门偷取传奇账号密码的木马病毒，侵入用户电脑后，会终止系统中各类反病毒软件（如天网防火墙，ZoneAlarm等）的运行。威胁级别达2C，可自身拷贝到系统目录中，修改注册表键值以便在系统重启时自动加载该病毒。当它达到种种目的后，会把用户的传奇账户与密码发送到黑客指定的邮箱中。

8月6日，“考格”病毒的最新变种“考格兄弟”（Worm.Korgo.g）将发作。被感染的机器会出现“LSASS错误，需要重启”的对话框。病毒自动生成IP，打开TCP端口113、6667、3067以及随机的端口进行攻击。该病毒通过微软漏洞Microsoft Security Bulletin MS04-011在网络中进行传播，而且不易手工清除。

8月11日，一种名为“波波木马”（Win32.Hack.RBot.s）的病毒将发作。该病毒会通过网页传播，专门窃取网络游戏极品装备和各类游戏序列号，并对应用程序的密码进行攻击。在发现机器有漏洞之后会留下后门，给黑客远程控制创造可乘机会。

8月13日，病毒“小邮差变种t”（Worm.Mimail.t）将发作。该病毒通过邮件在互联网上广泛传播，将自身作为邮件附件，而邮件的标题和内容不断变化。中毒后会导致机器速度缓慢，阻塞网络，而且会大量向外发包，用户的Windows目录中会有kaspersky.exe文件。

上述病毒金山毒霸均能查杀，请用户到毒霸网站www.duba.net下载新的升级包。



厂商： 奔迈PalmOne
上市： 已上市
售价： 2998元
附件： 机盖、触控笔、USB线、电源适配器、安装手册、携带式保护套、多个电源插头、软件光盘
推荐： 追求个人数字助理和娱乐应用于一体的用户
咨询电话： 800-852-0984

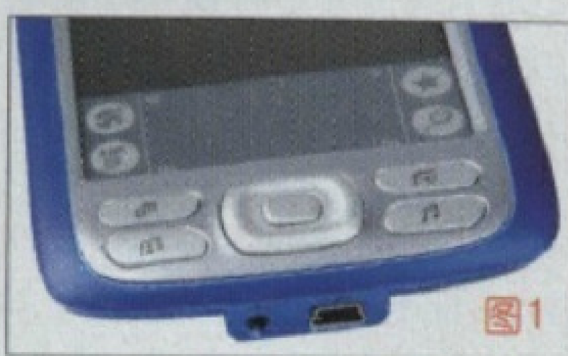
炫目度： 👁👁👁👁½
口水度： 4
性价比： 羊羊羊羊

晶合实验室 炎枫

从助理到娱乐——Palm Zire 72

目前除了较低端的文曲星、商务通等，PDA的市场之争主要在使用Palm OS的Palm机型及使用WinCE/PocketPC系统的PocketPC（PPC）机型之间展开。Palm机型的一贯优点是速度较快、稳定性高、电池续航能力强、界面简单易上手、可用软件数量较多（特别是第三方软件），但绝大部分Palm机型的多媒体性能较同时代的PPC稍逊一筹；同时由于操作系统及软件原因，Palm机型在与PC机的文件格式兼容方面，与使用微软系统的PPC机型有一定差距。

前不久PalmOne公司推出了新的Zire 72掌上电脑，它使用支持MMX多媒体指令集的Intel XScale PXA270处理器（312MHz），同时配备了130万像素的摄像头，可见其定位正由传统的个人数字助理向时尚娱乐方面倾斜。我们这次拿到的Zire 72机身主体为银色，边框使用了少见的金属质感的品蓝色喷漆，手感很好；但我们也发现它的喷漆容易脱落，露出下面的银色材料，有碍视觉效果，希望奔迈公司能对其工艺加以改进。Zire 72的体积与其前代产品Zire 71基本相当，不过边角较为圆滑，显得较为小巧，同时重量有所减轻，仅为136克。


图1

Zire 72使用320×320分辨率的触摸显示屏，屏幕下方仍是传统的手写输入区。它放弃了Zire 71的方向控制杆，而改回传统的5方向按键（图1）；电源按键被放到机身的顶端，而滚轮/上下键被取消，喜欢用掌上电脑看电子书的朋友们会感觉不很方便；机身左侧有了一个语音录制按钮，Reset键位于机身背面，使用触控笔即可点击重启系统。它附带的塑料触控笔笔手感尚好，但外形不够精细。


图2

过去Palm系列传统的底座设计在Zire 72上被取消，它只是简洁地放置了充电及USB接口。它采用的USB接口通用性很好，使用许多其他数码产品的USB连接线也可工作，并能通过USB线为机器充电。耳机及扩展卡接口被安排在机身顶部（图2），扩展卡接口设计了一块活动挡板，可防止灰尘进入。机身的背面顶部有一块硬质金属网，用来保护其内部的喇叭和麦克风；摄像头位于金属网中间，遗憾的是没有镜头盖，日常携带和使用时需小心保护。

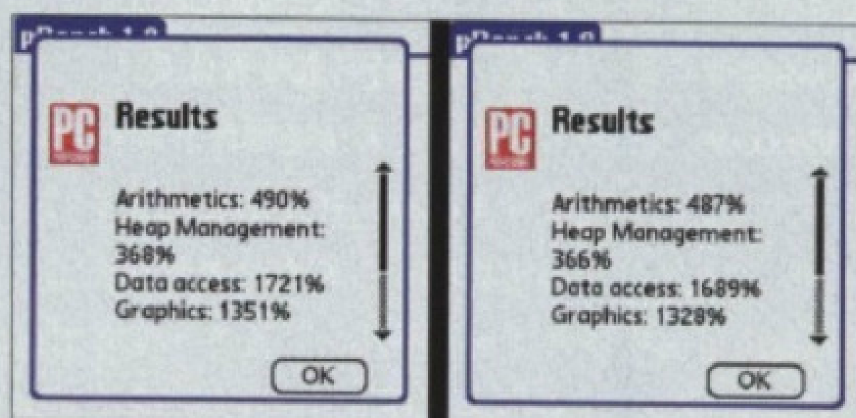


图3：左右分别为PXA270和PXA255的性能得分

出色的硬件配置是Zire 72最抢眼的亮点，PXA270的主频虽只有312MHz，相比Palm之前推出的一些较新机型似乎没有明显优势，但新加入的MMX指令却让其多媒体性能有很大增强。实际测试中，Zire 72除保持快速的基本操作外，多媒体播放也相当流畅，通过测试软件得到的数据也显示其实际运算、图像处理能力均不低于采用PXA 255处理器（主频400MHz）的产品（图3）。内存方面，它配备的RAM/ROM标称值分别为32/8MB（实测分别为30/14.1MB）（图4），已能满足一般多媒体播放要求，并可通过SD/MMC卡扩展容量。Zire 72使用的65536色TFT屏幕（320×320分辨率）在各种光照环境下都有良好表现（户外强日光环境除外），显示效果相当清晰，色彩表现良好。

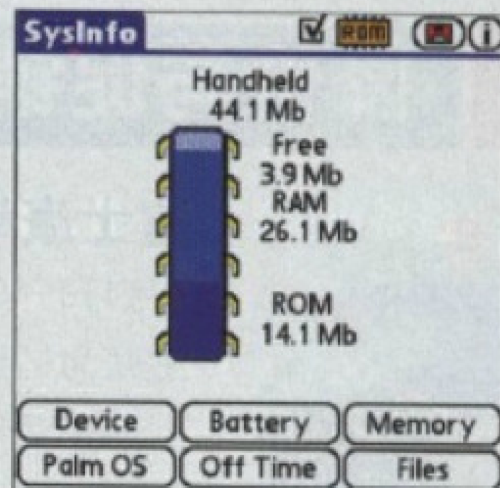


图4

摄像头与蓝牙更是此次Zire 72主打的卖点。与目前常见的30万像素摄像头手机/PDA相比，它的130万摄像头（CMOS）有着天然优势，在功能上也有较大拓展：支持4种分辨率（最高1280×960）、可调白平衡、支持两倍数码变焦、有针对暗光的低照度设计，并能进一步调节对比度/亮度/饱和度/清晰度（图5、6），可很方便地将图片存储在RAM或扩展卡



图5

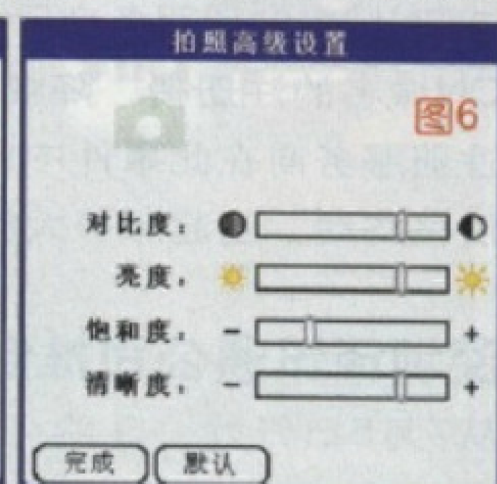


图6

中。从实际拍摄效果来看，在光线足够、关闭数码变焦、清晰度调至最高的情形下，拍到的照片比较清晰，只是在暗部会出现一些较明显的噪点，色彩动态范围也不够大（图7）。我们认为，Zire 72拍摄的照片做互联网的传播或简单记录已足够，但不适合于收藏。Zire 72的摄像头不仅可用来拍照，还能摄制320×240/160×120两种分辨率的视频（有声），摄像长度取决于RAM或扩展卡的剩余容量。通过一些软件和USB接口，我们还可将Zire 72当作摄像头使用，经测试在MSN Messenger及QQ中都可正常视频聊天，效果尚可。

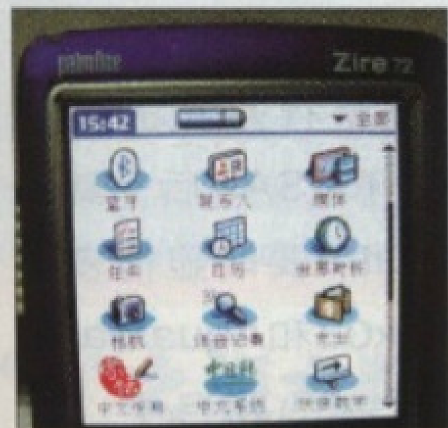

图7：实拍照片

通讯方面，Zire 72抛弃了Zire 71的红外接口，全面转向"蓝牙"，遗憾的是因为Wi-Fi影响到电力供给，PalmOne将全线放弃无线局域网接入，这款产品也不例外。好在它支持蓝牙，可与蓝牙手机+GPRS或PC+蓝牙适配器配合，实现上网功能。Zire 72能通过蓝牙适配器连接PC，无需使用数据线即可实现数据同步，只是速度较慢；通过共享PC上的网络连接（遗憾的是我们一直没有找到在加入"域"的电脑上使用这一功能的方法），可很方便地在Palm上浏览网站（图8）。和蓝牙手机连接时，除与手机交换图片外，还可方便地拨号或收发短信（图9），如果手机申请了GPRS服务，还能在Palm上拨号上网。


图8：从左至右分别为标准视图、掌上电脑视图和迷你视图（可选择区域放大）


图9

Zire 72在软件方面的变化不是很大，它采用Palm OS 5.2.8，运行速度一如既往地快，所有程序从点击到开始正常运行的延迟时间极短；系统界面（图10）及操作上也很好地保留了以往的易用性，各种软件/功能都可简单地通过桌面图标调用（系统隐藏了文件/路径等细节，一般用户无法查看）。不过Zire 72采用的OS在中文支持方面的表现仍不能算好，虽然界面已完全中文化，但实际上仍采用英文核心，平常使用中可能感觉不到区别，但浏览一些中文网站或直接利用记事本的短信发送功能发短信时，仍会出现乱码（图11），希望厂商能进一步改善对中文的支持。

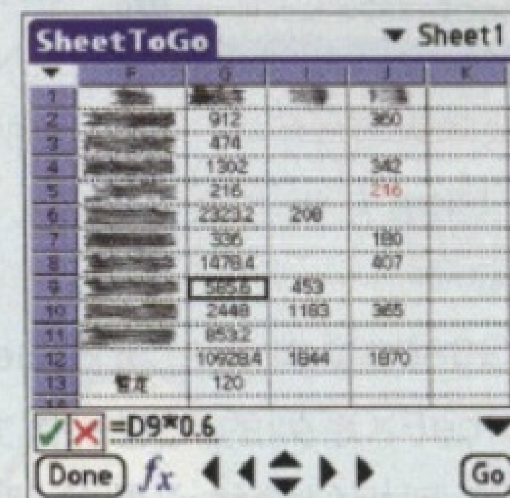

图10

Zire 72随机配备的软件齐全而实用，除默认安装的RealOne音乐播放器、Web Pro网页浏览器等软件外，随机光盘中还附送了多款实用的软件（图12）。其中PalmOne桌面软件用于和Palm本机同步数据（图13），由于Palm多年来在个人数字助理方面的研究及改进，这款软件本身就是相当不错的个人信息管理软件；Document To Go相当于Palm上的Word和Excel（图14），可方便地对DOC、XLS等文档进行编辑；电子书、电子词典、PDF阅读器等也都被搜罗其中。


图11


图12


图13


图14

Zire 72的媒体支持功能较强，无需安装其他软件即可直接浏览图像与视频，并能对图像进行一定的编辑。它没有配备耳机，直接通过喇叭外放，音量略低；我们接上森海塞尔MX500耳塞试听，感觉它播放的音质较平淡，低音稍浊，安静时能听到轻微的背景电流声。像以往的Palm一样，Zire 72只支持特定格式，例如视频方面只支持特殊编码的ASF文件，不仅通过其摄像头录制的视频被保存为ASF，其他所有视频文件上载到机器时，都必须通过自带的上传软件进行编码检查及转码，部分视频格式如RMVB、WMV9编码的ASF还必须通过第三方软件才能完成转换工作。音乐格式方面，它自带的RealOne能自动识别各种编码的MP3及RM音乐。相对于PPC系统而言，Palm OS在媒体文件支持方面还有较多工作要做。

这款Palm采用900mAh的内置锂电池，不能使用备用电池，实际试用中它保持了良好的电池续航能力。完全充电后，在关闭背光及蓝牙的情况下用RealOne连续播放MP3，5小时56分钟后系统提示电力过低，只能进行一些基本操作。

工程师点评



在保持原有稳定快速、易用性强、耗电量低等优势的前提下，新的Palm Zire 72从硬件方面对多媒体性能进行了较大改进，从测试情况看，其大部分功能已完全能满足一般时尚用户的需求。但在本地化和多媒体格式兼容方面，Zire 72还有较大的改进空间，我们期待未来的产品能带来更多惊喜。



厂商： 深圳市盈嘉讯实业有限公司
上市： 2004年7月
售价： 2999元
附件： 驱动光盘、说明书、DVI转VGA接头、S-Video连接线、同轴电缆连接线、一转二电源接口
推荐： 高级游戏玩家
咨询电话： 0755-83279931

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 魔之左手

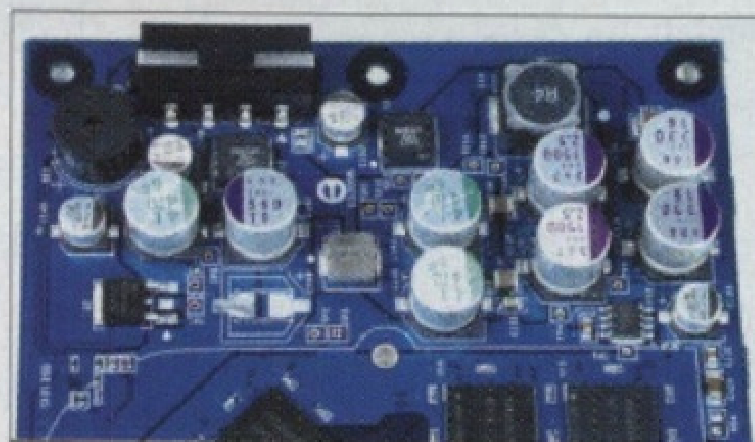
一代天子一朝臣——盈通GeForce 6800标准版

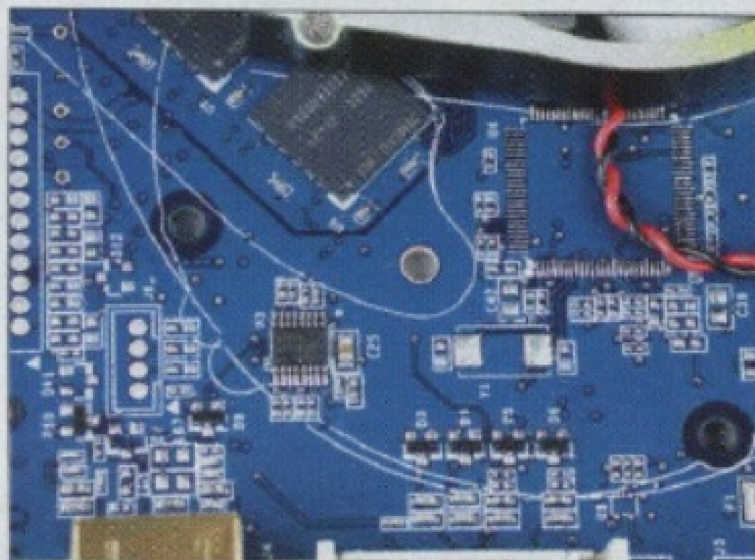
与GeForce4 Ti4200和GeForceFX 5900 XT类似，在GeForce6时代NVIDIA又推出了基于顶级显示芯片，面向中高端游戏市场的产品——GeForce 6800标准版。相对于拥有16条像素渲染管线，核心/显存频率达到500MHz/1.1GHz的6800 Ultra，6800标准版仅有12条像素渲染管线、核心/显存频率为325/700MHz，只是上一代高端显卡的水平。6800标准版不仅能消化一部分品质不够的NV40芯片，还可采用相对低端的周边元件和PCB板，所以成品价格与6800 Ultra有相当大的差距，有望成为又一款玩家最爱的主流高性价比显卡。



6800标准版显示芯片

盈通剑龙G6800是首批上市的GeForce 6800标准版之一，它没有沿用GeForceFX系列的大型一体式核心显存散热器，反而采用了与GeForce4系列相似的核心散热器。它搭载8颗现代2.2ns 4M×32bit DDR显存，全部在显卡正面，总容量128MB，位宽为256bit，虽然显存没有采取任何散热措施，但因为实际频率比其额定频率低不少，运行时温度并不高。它的辅助供电接口只有一个，因为所需功率下降，且取消了VIVO功能，所以供电电路和信号输出电路都有明显简化。




供电电路和信号输出电路都有明显简化。

性能测试采用Intel 875PBZ主板、P4 3.0C处理器、Kingmax DDR400 256MB×2；操作系统为英文WindowsXP专业版+SP1，显卡驱动采用雷管61.71版。

由于NVIDIA官方网站迟迟没有放出支持GeForce6系列的正式版驱动，这里我们使用的驱动程序是所谓的“泄漏版”，不过测试中它表现出的速度和稳定性都相当不错。从测试成绩看，特别是基于DX9的项目中，这款显卡的性能令人满意；但因为核心简化、降频及显存带宽的较大差距，在启用AF和FSAA后，其速度下降较6800 Ultra要明显得多，特别是在3DMark03和AquaMark3等对显卡要求较高的项目中，表现尤为突出。

测试成绩表

测试项目	No AF，No FSAA	4XAF +4XFSAA
3DMark 03，得分		
1024X768	8868	5341
1280X1024	6854	3690
1600X1200	5445	2596
3DMark 2001，得分		
1024X768	17033	14291
1280X1024	15488	12264
1600X1200	14092	8820
AquaMark3，得分		
1024X768	53.0	41.5
1280X1024	47.6	31.7
1600X1200	41.4	23.8
QuakeIII，fps		
1024X768	361.7	358.3
1280X1024	355.2	313.9
1600X1200	333.2	248.9
UT2003，fps		
1024X768	141.3	138.3
1280X1024	140.0	119.2
1600X1200	134.4	81.5
FarCry（ASSAULT mp-dam 细节设置Very High），fps		
1024X768	86.0	85.2
1280X1024	82.2	77.0
1600X1200	74.6	N/A

晶合实验室测试联盟



工程师点评

通过多种途径，GeForce 6800标准版的成本比Ultra版降低不少，而在一般游戏应用中其速度却非常接近后者的水平；对于不追求最高性能和图像效果的游戏玩家，这是一款非常不错的游戏显卡。作为一款上市价2999元（国外299美元）左右的显卡，未来它将很容易走入主流的中高端市场（199~249美元、国内2000元上下）。



华硕品质·坚若磐石

华硕15周年

欢乐抽不停

惊喜无“线”之旅











华硕15周年，欢乐抽奖不停歇！



10日起至8月20日，购买华硕主板、显卡、光存储全线产品，即可参加多档火爆抽奖，多重自助游现金等你拿！更机会抽中价值3000元无“线”之旅大奖！另：买华硕显卡全线产品还附送精美运动毛巾！

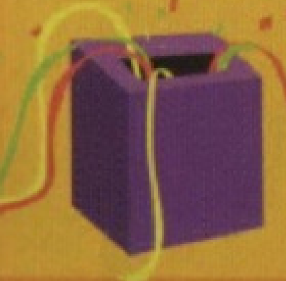
欲参加本次活动，只要在全国各大电脑城及其卖场，购买华硕产品后，索要装机单，按要求填写用户回执单并到网上专区http://www.asus.com.cn/wifi注册即可。

无“线”之旅大奖：10名 3000元/名

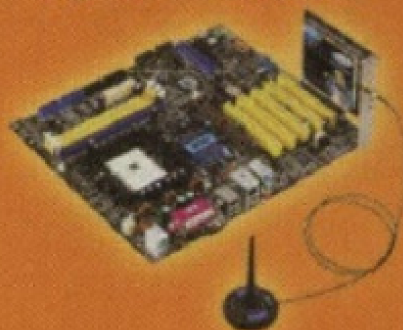
火热狂欢奖：500名 500元/名

激情幸运奖：2500名 200元/名

大奖滚滚 欢乐抽不停



A8V-Deluxe



华硕A8V-Deluxe支持WiFi-g

V9999Ultra Deluxe



华硕V9999特色GameFaceLive™功能，同时支持8人语音视频

DRW-0804P

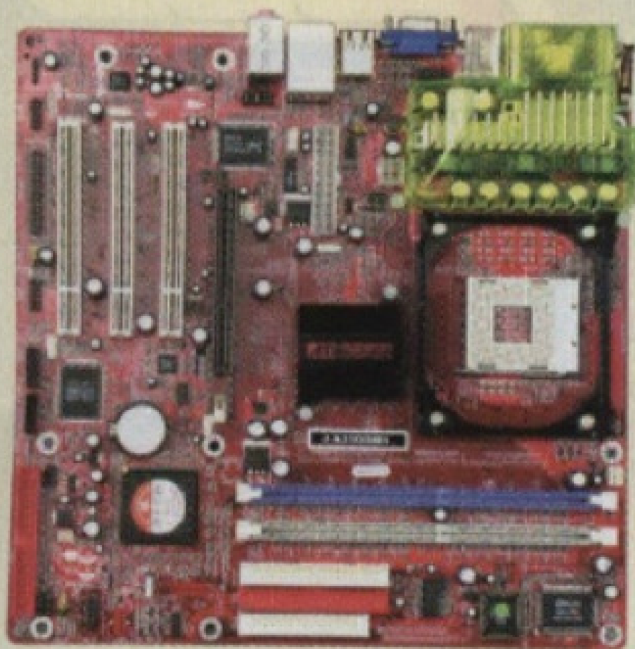


稳定刻录，劲速冲击，双格式天下行！

活动截止之日起1个月内，本公司将在公证处监督下，于北京随机抽出中奖者，并于次日将中奖者名单公布在公司官方网站（www.asus.com.cn）。中奖者应主动上网查询并向本公司确认。同时，开奖之日起20日，本公司将根据中奖者在购买产品时所填写的个人信息，将其中奖款项扣除国家税款后汇给中奖者，但本公司有权选择汇款方式。若本公司根据中奖者所填写信息汇出的款项被退回，本公司不承担任何责任。”

华硕7X24小时免费服务热线：800-820-6655 欢迎访问华硕中文网址：http://www.asus.com.cn Email:tsd@asus.com.cn

北京华捷	电话：010-8266 7575 传真：010-8268 9351
上海华捷	电话：021-5442 1616 传真：021-5442 0099
广州华捷	电话：020-8557 2366 传真：020-8557 2355
成都华捷	电话：028-8291 6655 传真：028-8291 6659
沈阳华捷	电话：024-2398 8728 传真：024-2398 8563



厂商：捷锐资讯
上市：2004年7月
售价：699元
附件：说明书、相关连线、视频音频扩展卡、I/O挡板、质保卡等
推荐：办公用户、资金紧张的DIY爱好者
咨询电话：800-810-0195

炫目度：
口水度：
性价比：



改良的整合芯片组先锋——ATI RS350

ATI的RS300整合芯片组面市已有相当一段时间，但它作为一款主流800MHz平台P4芯片组，却不支持双通道DDR。从某种意义上讲，新的ATI RS350芯片组才是成熟的产品。

RS350芯片组依然采用南北桥架构，包括RADEON 9100 Pro IGP和南桥IXP150/200/250（可选，还有未证实的300/400）。北桥支持800MHz FSB、双通道DDR400和AGP 8×，内存控制器的改良是最为突出的，而大家关心的集成显卡部分和RS300相比没有什么变动。ATI的IXP南桥型号繁多，新南桥主要增加了USB/PCI数量，并对S-ATA提供支持；目前低端产品依然采用成本较低的IXP150，搭配其他芯片提供相关功能。


“MagicDUCT”散热管道

本次送测的产品为捷波A350DMS，和其他几款之前上市的ATI RS300主板一样，它也采用Micro-ATX结构，并采用IXP150南桥芯片，只提供3个PCI槽，通过附加SiS180芯片提供2个S-ATA 150及1个P-ATA 133接口；集成了RTL8100C 10/100M网络芯片和ALC655 CODEC，后置I/O接口中取消了并口和串口。A350DMS主板做工尚可，CPU供电电路部分设计了一个特别的“MagicDUCT”散热管道，它的出现除让用户更加放心外，还能增加卖点。“MagicDUCT”在工作时会发出一定噪声，但并不显著。

测试前我们进行了BIOS优化设置，共享显存默认为64MB，关闭不必要的外部功能，最新的催化剂4.6将主板内置显卡显示为9100XT IGP。测试采用P4 3.0C、Kingmax DDR400 256MB×2、ATI原厂RADEON X800 Pro显卡*和WD 1200JB硬盘；安装英文Windows XP专业版+SP1；对比系统为Intel原厂865G主板D865GBF，安装Intel芯片组驱动5.02.1003。（*注：由于是引用历史数据，Intel系统采用RADEON 9700 Pro显卡，测试主要集中在整机性能，影响很小）。

整体测试成绩

项目		捷波A350DMS	i865G
SisoftSandra MAX3	内存带宽Int Buffered iSSE2（MB/s）	4195（3867）	4404
	内存带宽Float Buffered iSSE2（MB/s）	4195（3870）	4419
SYSMark 2002		294	310
Super π v1.1	104万位运算时间（秒）	52	48
视频压缩时间	FlaskMpeg 0.7.8+DivX 5.05（秒）	121	110

注：括号中为RS300芯片组主板的成绩。

捷波A350DMS在性能上较i865G（865PE）仍有一定差距，和RS300相比内存性能有了较大突破，但这并没有反映在整体成绩上。我们对相关设置进行了仔细检查和调试，但没能继续提高成绩，我们认为这可能和主板BIOS内置参数有一定关系，新产品在设计上往往较为保守。

内置显卡性能

项目		RS350	i865G集成Extreme Graphics2
3DMark2001 Pro SE	默认测试	4910	2619
QuakeIII v1.32 DM6	Fastest 640X480	248.1	144.3
	HQ 1024X768	84.2	55.9

内置显卡测试中捷波A350DMS无可争议地胜出，成绩高出i865G近1倍，可比较流畅地运行一般3D游戏。由于先前的RS300主板测试使用不同版本的显卡驱动，因此未列出3D成绩，理论上讲RS350由于内存性能提升，成绩应比RS300稍好。



工程师点评

作为目前最先上市的一批ATI RS350芯片组主板，捷波A350DMS在稳定性上值得赞赏，内存性能能看出相对RS300的进步，整体上权衡是一款性价比不错的产品。

想免费？

泡泡世界，聊天及短信完全免费！

泡泡

第二代多媒体通讯工具

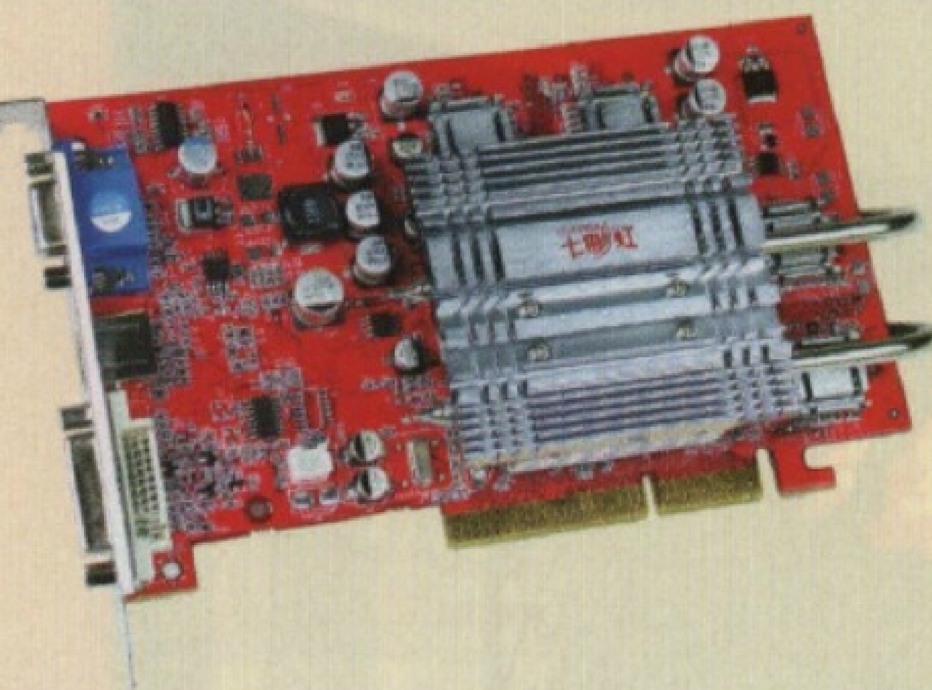


想泡就泡popo.163.com

網易 NETEASE
www·163·com

• 收发手机短信 • 视频聊天 • 超强网络传输

（上泡泡即可累积虚拟金币，换取免费手机短信！）



厂商： 七彩虹科技
上市： 2004年6月
售价： 880元
附件： 驱动及工具光盘、说明书及质保卡、视频输出连接线
推荐： 较有经验的超频玩家
咨询电话： 800-830-5866

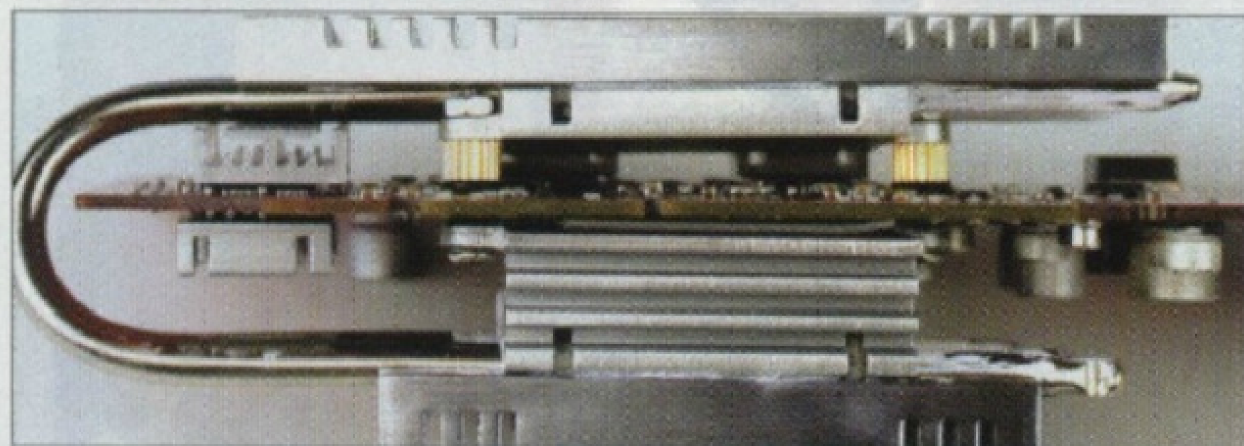
炫目度：
口水度：
性价比：



魔之左手

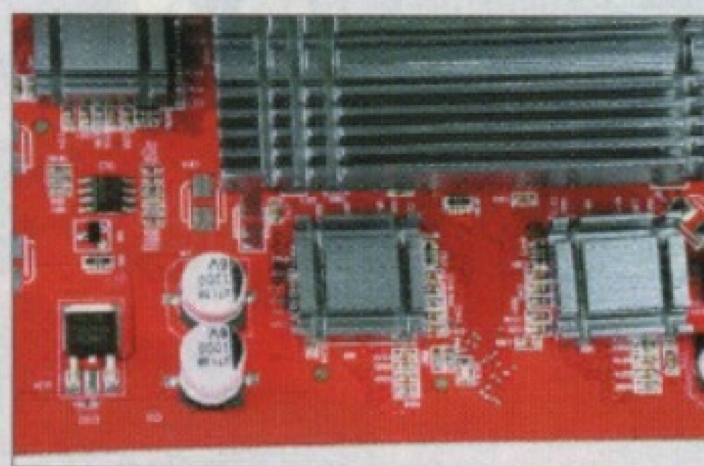
安静的力量——七彩虹镭风9550冰封骑士战神版

RADEON 9550采用了与RV350（或RV360，即RADEON 9600系列）相同的核心，对于已相当成熟的核心来说，R9550的默认频率显然偏低，因此其超频潜力成为被很多厂商看中的卖点，七彩虹的“镭风9550冰封骑士战神版”（以下简称镭风9550战神版）便是一款以超频能力和静音设计为特色的产品。


双热管+大型散热片的组合

镭风9550战神版采用双热管配合大型散热片，芯片上覆盖有面积和厚度很大的散热片，通过热管向显卡背面的大型散热片传递热量，可在不安装风扇的情况下提供优秀的散热能力，并完全避免了散热风扇的噪声。从配置方式和热管直径看，它采用的应该是较简单的重力热管，即受热后的气体/液体上升至冷凝端（背面散热片），而冷凝/冷却后在重力作用下流回位置较低的一端（无论立置或侧置，正面散热片的位置均低于背面散热片）。

这款显卡的默认核心/显存频率为249.75/195.75MHz（DDR 391.5MHz），基本符合R9550的标准频率；但它采用现代2.8ns DDR显存（理论频率可达到350MHz，DDR 700MHz），总容量为128MB。显存上也装有较大的散热片，以保证其在高频工作下的稳定性。它提供了D-Sub和DVI双头输出、4针S-Video输出。


显存散热片对大幅超频起了关键作用。

我们在测试中采用Intel 875PBZ主板、P4 3.0C、Kingmax DDR400 256MB×2；操作系统为英文Windows XP专业版+SP1，显卡驱动采用ATI催化剂4.5公版，超频时采用ATI TOOL 0.0.20。这块显卡能很稳定工作在500/600MHz（核心/显存频率）下，即RADEON 9600 XT的标准频率，实际上核心和显存频率都留有一定提升空间（约25MHz），而且这时散热片温度并不高。考虑到发热量和稳定性，我们不建议用户超频至更高的频率并长期使用。

测试项目	镭风9550战神版	镭风9550战神版超至R9600 XT
核心实际频率	249.75MHz	499.50MHz
显存实际频率DDR	391.5MHz	600.75MHz
3DMark 03得分		
1024X768	2214	3028
1280X1024	1581	2751
1600X1200	1100	1958
3DMark 2001得分		
1024X768	8246	13219
1280X1024	5995	10374
1600X1200	4224	7371
AquaMark3得分		
1024X768	16.6	31.0
1280X1024	12.2	23.0
QuakeIII，fps		
1024X768	192.8	310.9
1280X1024	123.3	217.2
1600X1200	84.5	150.1
UT2003，fps		
1024X768	83.0	132.0
1280X1024	55.6	97.4
1600X1200	37.8	66.0
卡曼奇IV，fps		
1024X768	50.4	57.2
1280X1024	39.7	53.9
1600X1200	28.4	46.1

很明显，当超频至R9600 XT的频率后，这款产品的性能已大大超越了R9550的水准，这时它根本就是一款“货真价实”的R9600 XT显卡。

晶合实验室测试联盟



工程师点评

镭风9550冰封骑士战神版采用了适应更高频率的PCB板设计，并为超频后性能大大增强的显示核心配备了高速显存，以满足其对内存带宽的需求增长，其独特的热管散热系统表现也相当出色。需要注意的是，它的价格比七彩虹的R9550标准版贵得多，且只有超频后才能表现出较好的性价比，因此对初级用户和非DIY爱好者的游戏玩家意义不大。



厂商： 明基电通（BenQ）
上市： 2004年6月
售价： 980元（128MB）
附件： 耳机、驱动盘、USB连接线、充电器
推荐： 喜爱音乐和数码时尚的用户
咨询电话： 0512-68095919

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 魔之左手

足球季节——BenQ DP200欧洲杯特别版MP3

BenQ是今年欧洲杯的赞助商，DP200是采用欧洲杯特色涂装的限量版MP3，主体为42mm直径，厚8.8mm的圆形，非常小巧，背面画有欧洲杯徽标。它的正反面均没有按键，音量和播放/开关键都位于圆盘侧面；采用红绿两色状态灯和耳机提示音进行操作指示，盘体正面仅有一个状态指示灯，很好地保持了盘面整体感。

DP200净重仅有17克（包括内置锂电），可通过充电器或USB接口充电，播放时间可达8小时；采用USB 1.1接口，在WinMe/2000/XP中可免驱动，并能当闪盘用，用Sisoft Sandra测得读取/写入速度为569/483kB/s。DP200仅支持MP3（包括MPEG1/2/2.5 Audio Layer3及VBR模式），不支持WMA等格式。它采用项链式入耳耳塞，1.5mm耳机插口，数据传输和充电也均采用这个接口（提供了专用线）。因为采用了入耳式耳机，尽管输出功率并不大，但中低音效果都不错，只是高音略感欠缺。考虑到这种耳机贴近耳膜，因此高音欠缺并不是很严重的问题。



工程师点评

作为一款走简约道路的闪盘型MP3，DP200的功能不算强，但也因此造就了它出色的外形设计（无需集成太多部件），成为一款面向时尚人士的产品。



厂商： 环宇飞扬科技发展有限公司
上市： 2004年7月
售价： 258元
附件： 说明书（含保修卡）、驱动及软件光盘
推荐： 对画质要求较高、有USB 2.0接口的用户
咨询电话： 010-82853501

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 电子土豆

USB 2.0的大眼睛——环宇2050摄像头

环宇2050“电脑眼”是环宇飞扬公司最近推出的一款USB 2.0高速接口摄像头，它采用5层广角镀膜玻璃镜头、韩国现代的7131E CMOS传感芯片（标称130万像素，实际应为38万左右）和EMPIA的E2710主控芯片，支持640×480/15fps和320×240/30fps格式。其造型较传统，采用银灰相间的亚光塑料，顶部有一个快速拍照按钮，对焦需要手动调整镜头前的对焦环，略显麻烦。

使用USB 2.0连接时，环宇2050的视频清晰度和流畅度都非常好，画面显得很细腻；色彩饱和度不错，室内日光灯下略微偏绿，可手动调整。它拍摄的静态图片也比较清晰，尽管采用CMOS元件，但暗部噪点并不明显。环宇随摄像头赠送了VP-EYE 3.0软件，里面包括照片拍摄、视频邮件、视频会议、影像监控、艺术卡片、影像特效、电子相册、视频游戏等齐全的功能组件，使用户能充分发挥摄像头的用途。


室内实拍效果



工程师点评

值得注意的是，如采用低速USB 1.1接口连接这款摄像头，环宇2050会默认采用320×240分辨率（此时可选640×480，但有明显锯齿，应是插值放大），性能发挥将大打折扣。总的来说这是一款比较优秀的摄像头产品，但希望厂商能在包装、用户手册和光盘内容设计等方面加以改进。



"硅谷"的未来之路?

■本刊记者 龙猫

前 言

1997年，作为一个爱好计算机的中学生，我第一次走进中关村。

尽管早已听过无数关于这个名字的传说，当双脚真正踏上这块土地的时候，我仍然抑制不住内心的激动，忍不住要慨叹这里的伟大——请允许我用这个词来形容当时的感受，那整整一条街上一家接着一家的电脑门市、柜台里一块又一块我叫不上名字的芯片和板卡，让我兴奋得从上午9点逛到下午6点，直到回了住所，兴奋的感觉也没有消退。今天回想起来，那些店铺的名字早已忘记，却清楚地记得我当时的心情，那种心情无异于朝圣般地激动。

1999年，为了给父亲装电脑，我第二次来到中关村。

此时恰逢中关村改造，几家规模和硬件设施稍差的老卖场被陆续拆除，海龙电子城、硅谷电脑城和太平洋电脑城三家代表当时中关村最大规模的电脑卖场相继开业。我到那里的时候正是海龙开业的第二天，宽敞明亮的大厦和过去的小型门市、大棚市场形成了强烈反差，这些反差正是让我又一次感到兴奋和激动的根源。当时唯一的想法是，中关村大规模的电子市场越来越多，我的选择也越来越多了，真是件好事。只是街上叫卖盗版的小贩怎么这么多呢？

2003年，我大学毕业，来北京工作，由于工作需要，经常出入中关村。

时隔4年，中关村的变化让我感到陌生。我买过第一套正版游戏（C&C黄金版）的小店和第一次尝到汉堡味道的肯德基早已被一幢高大的、尚未完工的建筑所代替，后来我知道那里叫科贸，是号称全球最大的独幢式电脑卖场。人流依然熙攘的海龙大厦的后面，一座造型奇特的大厦正准备开业。这家叫鼎好的电子商城经历了前期招租不满和一次商户退租事件后，终于在2004年步入发展正轨。

2004年2月，中关村科贸电子城开业。

2004年7月，科贸尚有许多铺位闲置，而此时从科贸向外张望，可以看见四周几个建筑工地上热火朝天的劳动场面，那些都是即将完工，正在积极准备招商的电脑城……



第一章　所谓"硅谷"

这一章的内容绝非单纯回顾历史，但我必须加入这一部分，因为往往在回顾历史的过程中，会发现今天许多问题的症结所在。

中关村所在的北京海淀区，古时称海淀镇，是北京西北郊最大的集镇。作为地名，"海淀"在元朝王恽所著《中堂记事》一书中即有文字记载。海淀又称"海甸"，在元朝以前是一片洼淀（沼泽地带），故称"海淀"。到清代中叶，由于"三山五园"（三山：香山、玉泉山、万寿山；五园：畅春园、圆明园、静明园、静宜园、颐和园）的修建，带动了海淀镇文化和经济的繁荣。

"中关村"在历史上的称谓有多种说法，见于文字和地图记载的先后有"中宫"、"中关"、"中湾"、"中官"、"钟关儿"等，有一种传说是由于当地居住的中等官员较多而得名。中关村在建国前是个小村庄，直至1959年中关村派出所成立、1961年中关村街道办事处成立，"中关村"才正式进入行政建制。

1978年，十一届三中全会后，改革开放及国家的一系列优惠政策为今后中关村成为中国高科技产业中心创造了良好机遇。

1980年10月，中国科学院研究员陈春先等7名科技人员在中关村创办第一个民办科技机构"等离子学会先进技术发展服务部"，最早以准企业的方式尝试将科技成果直接转化为社会生产力，给海淀古镇注入了高科技的血液。之后，科海、京海、四通、信通、联想、时代等一批自发创办的科技企业相继诞生，到1986年底，中关村各类研发性公司已近100家，逐渐形成了闻名中外、以开发和经营电子产品为主的民营科技群体"中关村电子一条街"，"中国硅谷"的称号也从此流传起来，为全国人民所津津乐道。

然而，在"中国硅谷"的光环下，急功近利的思想和浮躁的作风在一定程度上歪曲了中关村原有的以科技研发为主的发展方向。拿当时著名的"两通两海"（四通、信通、科海、京海）来说，京海在1983年实现400万产值，60万利润；1984年实现2700万产值，400万利润。即便在今天，一家中小型创业公司能在一年内实现400万利润也是很了不起的，但当时其业务仅是承接计算机机房建设。

而科海成立的初衷是进行科技成果转化，但进入具体实施阶段才发现难度巨大，最终科海决定以"倒"计算机作为盈利手段。由于当时民营企业无法得到从国外进口计算机的批文，而国营企业有进口批文却用不上，于是科海从国营企业买下进口批文，从国外进口计算机，再在国内销售。在当时，一台计算机的利润可以"万"为单位来计算，凭借这个"倒"字，科海1987年的营业额突破1亿元。但由此得来的后果就是因为倒卖批文被政府点名批评并接受调查。



联想的发源地——中科院计算所的传达室。



以打字机业务起家的四通公司。



承接计算机机房建设发迹的京海公司。

1984年成立的四通初期以销售打印机为主要业务，第一年实现销售收入900万元。后来2401打字机成为四通的主导性产品。四通1986年营业额突破1亿元，1988年达到10亿元，1990年达到13亿元。

同在1984年开业的信通创始人金燕静设立了影响力颇大的“信通技术开发基金”，用以支持社会上的项目开发，任何单位和个人都可以提出申请此基金。然而没过多久，金燕静由于涉嫌计算机走私被公安机关逮捕，此案走私货物总额达7181万元，偷逃国内关税、调节税、增值税2800余万元，信通从此一蹶不振。

今天回过头来看“两通两海”，我们必须承认他们对创办中国新型企业、提升中关村品牌价值所做出的巨大贡献。然而我们不愿看到的是，随之兴起的并不是科技热潮，而是经商热潮。这导致许多非科技企业为了获取高额收入，也开始进入中关村，从事科技产品贸易。这不仅没给中关村带来技术上的积累，反而留下了“倒爷一条街”、“骗子一条街”这样的称谓。许多不良影响到今天不仅没有消除，甚至在某种程度上愈演愈烈，并由此产生了一系列新问题。


初见繁华的中关村电子一条街。

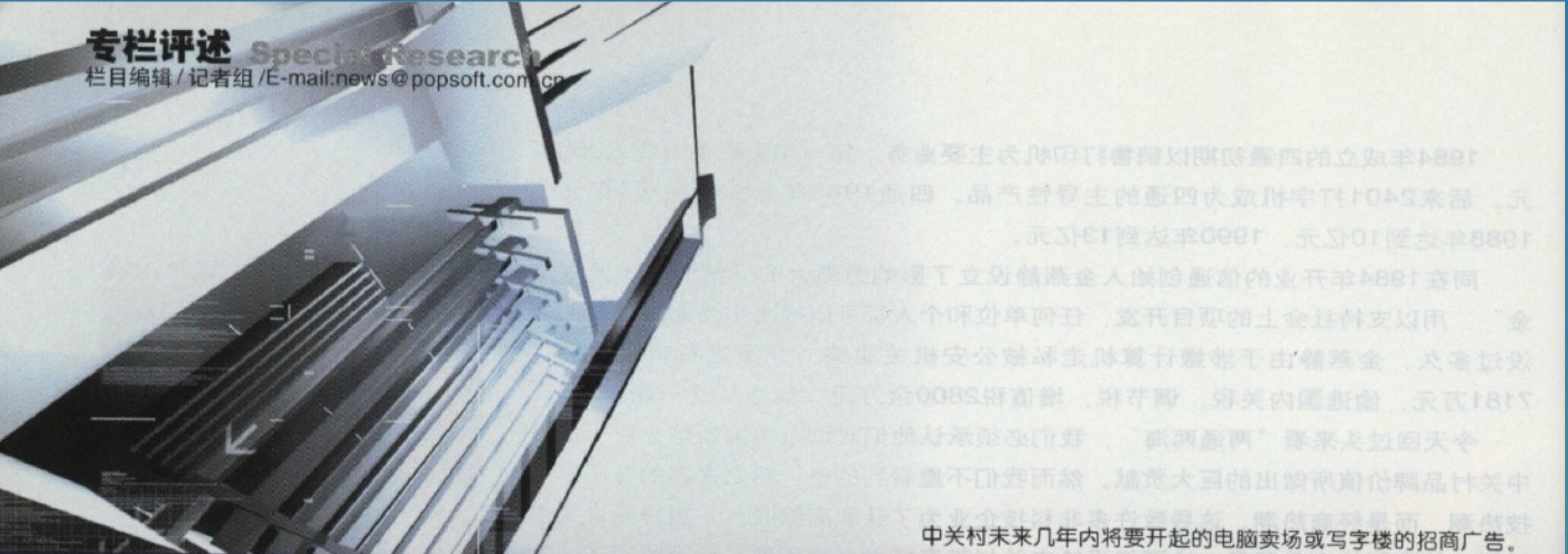
第二章　圈出来的“硅谷”


规模宏大的科贸电子城，能否承载昔日电子一条街的辉煌。

但凡写中关村的人，总免不了一再提及“中国硅谷”这个名词，然而真正去过美国硅谷的人是一定会拒绝称中关村为“硅谷”的，因为中关村和真正的硅谷是两种根本不同的概念。按照美国政府的规定，为了避免垄断，保持创新和活力，硅谷内的公司应以中小型科技创业公司为主。而为了保护硅谷内的生态环境，硅谷内不仅没有高楼大厦，连聚集成群的建筑都十分少见。反观中关村，如同前文所说，前人的成功经验没有带来预期的科技热潮，却带来了商业热潮。作为中国最早高新技术创业的摇篮，今天的中关村似乎更加乐于将自己和“电子市场”这4个字联系在一起，还美其名曰“中国IT产品的集散地”、“中国IT市场的晴雨表”，这样一来，中关村变成了名副其实的“电子商品一条街”。而最明显的现象就是村里一年多过一年、一幢大过一幢的电脑卖场。据一位中关村的老居民介绍，他们不得不在几年前举家迁出这块世代居住的土地，给这些宏伟的建筑腾出空间——这与几百年前发生在英国的“圈地运动”多有相似之处。刚刚开业不到半年的中关村科贸电子城市场招商部经理徐文星半开玩笑地对记者说：“这真是圈地，他们恨不得把整个北京城都圈进来盖电脑城。”

然而市场数量的增多是否预示着相应的繁荣呢？我们先来看一组数据。海龙电子城的业务总监刘勇告诉记者，目前中关村的日客流量约为10万人次，周末和节假日会有一定幅度的上升，而鼎好电子商城的业务总监李忠晋给出的数据是12万～15万之间。与记者之前获得的2002年10万人次相比，忽略可能存在的估算误差，至少可以得出一个简单的结论：从2002年到2004年上半年，中关村的日客流量并没有明显变化。但2002年，中关村核心范围内只有海龙、硅谷和太平洋3家大型电脑城，共约50 000平方米的营业面积（此处的营业面积是指IT产品卖场的面积，下同。赛博于2003年6月迁出中关村，而中海由于市场定位相对特殊，所以未算在内）。2003年下半年，拥有约30 000平方米营业面积的鼎好电子商城（如果加入家电卖场和餐饮区面积共约55 000平方米）开业，使整体营业面积增加到80 000多平方米。鼎好在开业之初经历了将近半年的低迷和一次商户集体退租事件后，最终挺过寒冬，坐上了仅次于海龙的第二把交椅。而到了





中关村未来几年内将要开起的电脑卖场或写字楼的招商广告。

2004年2月，拥有75 000平方米营业面积的中关村科贸电子商城开业（目前开放1～5层，约50 000平方米），几乎将中关村卖场的整体营业面积翻了一番。另外据刘勇透露，2年之内在紧邻海龙和鼎好至少还将有3家大型卖场相继开业，分别是14万平方米的E世界、60 000平方米的E中芯和60 000平方米的百脑汇。这些令人咋舌的数据只是未来将要开业电脑城总营业面积中的一部分，理想国际大厦、金融中心、银谷大厦、中国电子广场等多家卖场或写字楼也在摩拳擦掌，蓄势待发。单用肉眼观察，这些卖场中几乎任何一家的规模都可以和科贸相媲美。

地是圈了，但从哪找那么多羊来放又成了问题。

问题首先在客流量上，刘勇告诉记者，海龙电子城的平均日客流量约为25 000人次，周末或节假日约为30 000～35 000人次，鼎好则平均约为23 000，周末或节假日也按比例相应提升。李忠晋给出的数据则是鼎好日客流量约为40 000，节假日有40%左右的上浮，海龙相对略高一些。尽管两组数据有不小的出入，但无论依据哪一方的标准，仅这一前一后相隔不足50米的两家电脑城就分流了中关村日客流量的50%。太平洋电脑城策划部经理杨冬称，太平洋平时客流量约为20 000～30 000人次，周末可达30 000～40 000人次。徐文星则称科贸可达10 000～15 000人次。以上数据加上硅谷电脑城的近20 000人次，基本已将中关村每日的客流消化殆尽。这些数据均为估算，而且由于种种原因难免有不实之处。另外在估算的客流量中有很大一部分顾客只看不买，或者从一家商城看货后又转到另一家购买。但即便把这些情况全部考虑进去，最终剩下的客流也不足以养活这许多家尚未开业的巨无霸型电脑卖场。几位电脑城的发言人都向记者表示，随着中关村电脑卖场数量和营业面积的增加，会在一定程度上带动客流量的上升，但客流量决不会随商城面积的增大而成比例增加。何况不争的事实是，从2002年到今天，中关村的卖场面积增加了近一倍，总客流量却基本没有变化。

其次，招商是另一个难题。1999年海龙、太平洋和硅谷三家电脑城开业时，恰逢一些小型门市和科苑等几家旧卖场被陆续拆除，许多在中关村经营多年的商户直接迁入这些新电脑城，比如硅谷电脑城将整个科苑的商户都收入旗下。这是这几家电脑城商户入住率高的重要原因之一。但2003年鼎好电子商城开业之时，招商问题便开始凸现：开始时鼎好商户入住率低，经营状况不理想，还出现过一次商户退租事件。幸而鼎好及时调整经营策略，使其状况在开业半年左右开始好转，并最终成为仅次于海龙排名第二的市场。2004年2月科贸开业时招商问题越发明显，开业近半年以来，商户的入住率并不理想。科贸电子城总经理祁燕曾说过，过去电子商城根本不需要招商，商户都排着队向里挤，但现在就不一样了。徐文星也表示，目前进驻新电脑城的商户大多是老电脑城商户开设的分号，真正新入行的商户少之又少，所以新商户的基数不大。从目前电子商城铺位的出租情况看，据称海龙和鼎好的铺位（包括精品间）均为满租，太平洋是80%～85%，科贸则称有80%～90%。从记者的观察来看，海龙和鼎好两家基本没有空位，太平洋有部分铺位空出。据一位在太平洋的业主讲，有一部分铺位被改成游戏专区，但由于商城和业主在收费方面出现协调问题，导



致业主的参与热情不高。

科贸的80%～90%就值得商榷了。通过实地考察，记者发现除电梯附近等显眼位置的铺位外，每层都有许多空位，稍偏僻的角落甚至成片空出。科贸采取的是出售和出租铺位相结合的形式，因此称之为“交房率”。一位在科贸租用铺位的朋友告诉记者，科贸的经营状况不理想，目前的交房率大约在20%～30%左右——这与官方数据的差距之大令人惊讶。虽然正确与否有待考证，但多少也能反映出一些问题。他说，首先因为科贸开业较晚，大多数商户和顾客都被对面的海龙、鼎好等商城分流，最终进驻科贸的只占一小部分。其次，科贸很大一部分商铺是被业主买下再租给商户的，商城开业初期客流量稀少，商户希望业主能降低租金，但许多业主宁愿把商铺空着也不愿降租，这就导致部分铺位空出。第三，由于科贸属于多方管理，各管理部门之间协调不畅。举例来说，他的店铺在装修时需要多方申报，多方交款，十分不便。另外，商城的服务措施不到位。比如8层的餐饮区迟迟不开张，给科贸内业主和商户们用餐造成了麻烦——几乎每天他们都要到对面的鼎好吃午饭。虽然我们有理由相信这可能仅是商城开业之初的磨合期，但从鼎好到科贸，这个磨合期似乎越来越长，这无疑给后来者敲响了警钟。

记者请杨冬预测几家即将开业的新电脑城未来的生存状态将会如何时，她说：“已经开业的科贸尚且如此，那些还能好到哪去呢？”记者的经销商朋友也说：“估计以后那些商城开业都得求爷爷告奶奶地请商户入住了。”



第三章　散发着铜臭的“硅谷”

中关村内仅存的一些高科技企业早已陆续搬到中关村之外的科技园区——如果在中关村仔细观察过就能发现，中关村几乎从来没有过真正意义上的科技园区。虽然“中关村科技园”这个名称仍被保留，但这已经是分布在北京市各区的7个科技园区，它们分别是海淀园、丰台园、昌平园、电子城科技园、亦庄科技园、德胜园和健翔园。即使是最近的海淀园，也在距离中关村数公里之外的上地高新产业开发区内。离开中关村的科技园还可以叫中关村科技园，可是离开科技园的中关村，还是中关村么？白皮书里对中关村的描述已经从“中国的IT中心”退化为“中国北方地区IT产品重要的集散中心”，这是否意味着中关村作为中国高科技中心的时代已经一去不复返了？

什么生意都有人做，只有亏本的生意没人愿意做。如果电子市场这张大饼真的越摊越薄，为什么还有那么多开发商削尖了脑袋向这个原本就不大的圈子里钻？

不久以前，2003年中关村电子产品贸易行业发展白皮书发布。白皮书提供的数据表明：中关村地区IT卖场2003年电子产品销售总额达到116亿元人民币，贸易总额达到228亿元人民币。

也许正是这些真金白银使中关村心甘情愿地签了卖身契，彻底丢掉自己与生俱来的、叫作“高科技”的贞操，让开发商们在自己的身体上恣意凌辱，而自己则忘乎所以地数着用卖笑换来的几个铜子儿。

虽然卖笑归卖笑，收钱归收钱，但意外的发生也是在所难免。比如白皮书也指出了目前行业发展中存在的主要问题，其中突出的问题是卖场发展的无序性已经形成巨大的隐患。白皮书中还提到，中关村科贸电子城的开业是中关村电子卖场历史上供过于求的明显标志。今后，严重供过于求的局面将使电子卖场行业出现恶性竞争的状况，如果不采取果断措施，将造成巨大的社会资源浪费。对已经开业的市场，会增加很大压力；对准备开业的卖场，可能是一场巨大的灾难。因此，白皮书还建议政府有关部门尽快制订行业发展规划和市场准入制度，规范卖场的发展。

白皮书中虽然发现并提出了问题，却没见问题得到解决。那些尚未开业电脑城的招商广告条幅依然那么扎眼，至今也未见任何主管部门出面说上一两句中肯的话。为了联系中关村电子市场的上级主管部门，记者先后致电海淀区政府、海淀园管理委员会、中关村管理委员会和北京市规划委员会。遗憾的是，记者得到的回答出奇地一致：“我们不负责这一块，具体哪里负责我们也不清楚。”

为了弄清楚中关村诸多电子卖场的主管部门究竟是谁，记者找到了北京中关村电子产品贸易商会的秘书长郭旭先生。对于谁是中关村电子卖场主管部门的问题，郭旭表示，中关村的贸易行业既没有一家明确的上级主管部门，也没有政府的整体规划。规划部门只负责电脑城的审批立项，立项时只须说明该建筑是商业用途，工商部门的审批也仅要求报批项目符合公司注册标准，至于楼造好了经营什么、如何经营，则不在以上部门的负责范围内。



这样热火朝天的劳动场面，
是否等于未来的供需两旺？



“数码旺铺+价值核心”，多么专业的房地产宣传用语。

2004年7月1日，国家颁布了“行政许可法”，进一步放开对市场管理的限制，将部分管理和规划的权力交给行会组织。但郭旭表示，行业缺乏规划在中国是由来已久的问题，一方面目前国内的市场还不够健全，行会组织的能力和影响力也不够强大，政府在这种情况下突然撤手，导致市场与政府发生脱节，不能完全消化政府放开的权力。他举了个例子，在市场健全、行会组织成熟的国家，企业进入市场要通过行会进行审批。如果行会调查发现某个领域竞争过度，将坚决不予放行。

他不无担忧地说，中关村IT卖场的增长速度确实过快，在客流量没有随之增加的情况下，将导致商户的运行成本提高。对于造成这种现象的原因，他表示这主要是由于政府和市场方面信息不对称造成的。政府没有公开的信息对现有电子市场的整体环境进行描述，导致新进入者对此认识不足，最终造成市场同质化严重、无序竞争的后果。

2003年鼎好的开业标志着供求达到平衡点，2004年科贸开业标志着供过于求，而未来更新更大的电脑卖场开业又将标志着什么？

最终记者邀请IT独立评论家方兴东博士共同探讨此事。方兴东表示，所谓的圈地热潮其实更大程度上是一次房地产热潮。仅房地产项目本身即有高额利润，等到这股热潮消退后，中关村的圈地运动自然会冷落下来。

对这股热潮的形成原因，方兴东认为政府应该承担主要责任。政府在制订中关村发展策略时出现了错误判断，单纯追求规模，违背了产业规律，背离了最初以技术为主的发展方向，导致中关村沦为商业气息极重的电子市场。

这种发展模式最终对中关村的影响十分严重，随着全国各地区域市场的逐渐成熟和渠道的多样化，使中关村的辐射力越来越有限。而房地产热导致地价上涨，增加了创业的成本，使一些没有丰厚经济实力的技术型中小企业望而却步。

最后，我向方兴东讲述了自己联系主管部门的经历，方兴东说：“如果你写这篇文章的目的是歌功颂德，那肯定会有很多人抢着和你说。”

尾声

虽然关于“中关村应该走技工贸还是贸工技的发展道路”这样的话题在许多年前就被讨论过无数次，今天借这篇文章旧事重提，是因为这个话题始终值得每个关心中国IT业的人深思。如同郭旭所说，中关村的发展是靠贸易行业实现的资本原始积累；作为贸易中心，中关村对中国IT业的影响不能不用巨大来形容。所以无论是当年的“两通两海”，还是今天满眼的高楼大厦里熙攘的人群，都让人深刻地感觉到中关村里除了贸易两个字之外就几乎没有其他声音了。

我虽然不完全同意方兴东“中关村已死”的说法，但也不得不承认，这个本应意气风发的青年已经被人绑架并重新灌输了记忆。圈地运动只是一种表面现象，它并不是绑架中关村的直接罪犯。对不熟悉中关村的人来说，高楼迭起是繁荣的标志；对经历过中关村20余年风雨变迁的人来说，它抹煞了“中关村”这3个字曾代表的最珍贵、最美丽、最纯朴的天性；而对今天的我来说，当我再次踏上这块7年前给了我无数感动和兴奋的土地时，突然发现一切变得如此陌生。我很想对这个和自己年龄相仿的、叫作“中关村”的青年说上几句祝福的话，但他嘴里“游戏、软件要不要，电影要不要，身份证、发票要不要”的吆喝声和身上冲天的铜臭却让我不由得堵上双耳，掩住口鼻，快步和他擦肩而过，并告诉自己：别傻了，还是回到你当年的记忆中再和他见面吧。

（本文第一章部分数据引自《知识经济》）

更正启示：

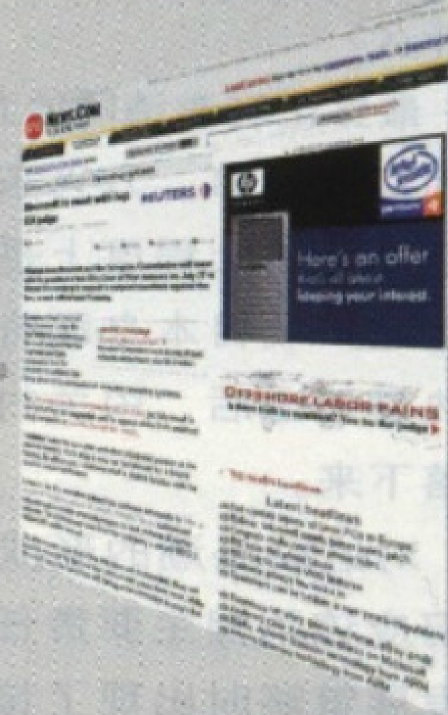
本刊2004年第13期第39页“专栏评述”插图中误将克瑞格·贝瑞特注为安迪·格鲁夫，特此更正，并向广大读者及英特尔公司致歉。

视野

CNET

2004年07月07日

微软与欧盟委员会的代表于6月27日在欧盟法院进行会晤，就欧盟法院做出的微软垄断判决案件进行了和解的商讨。欧盟法院首席大法官Bo Vesterdorf正在研究微软提出的关于推迟判决生效的提议，微软希望能通过一段缓冲时间来调整那些被指控为垄断性的竞争手段。目前法庭做出的判决已经被临时冻结，而微软则向欧盟法院就欧盟的反垄断条例中的条款进行了辩诉。Vesterdorf除了邀请控辩双方之外，还邀请了其他一些对判决感兴趣的企业参予了这次晚会形式的非正式会谈，微软除了要应付来自欧盟代表的质询，还需要安抚那些被微软压得抬不起头来的企业。这可真是个辛苦的差使。3月份欧盟法院裁定微软必须在欧洲销售不附加微软媒体播放器的windows操作系统，并且需要向欧洲的软件竞争企业提供更多系统集成和服务器的代码信息。而欧盟委员会方面则声称，一旦判决被冻结，无法生效，几年后也许就再也不需要这个判决了——因为届时微软在欧洲已经没有什么竞争对手存在了。



Tom's hardware guide

2004年07月04日

戴尔于近日宣布开展一项“交换”活动：消费者可以将他们的旧iPod折价一半来换取戴尔15G容量的DJ音乐播放器。戴尔决定向苹果的用户展开强力攻势——后者在2004年第一季度销售了733 000部以上随身听。戴尔将在一定时限内，将15GB的DJ（售价199美元）以100美元的折扣价卖给用iPod抵价的顾客。活动是否能成功还很难讲，因为这背后存在一个相当大的问题。很大程度上iPod并不仅仅是一台音频播放设备，它更多代表的是身份和个性的象征。在这种情况下，戴尔的DJ还有很长的路要走。戴尔不仅通过这次活动宣传它的产品，还在周日报纸的头版投放了大把广告。分析家认为，戴尔并不是为了单纯追逐利润才加入这个产业的，因为苹果的iPod上个季度销售额仅达到2.7亿美元。美国科技研究中心的分析家PJ McNealy认为，戴尔推出音乐播放器和其他消费类电子设备，主要是为了给他们作为经营核心的PC业务增值。他说：“我们希望看见戴尔消费类电子设备销量的上升，而现在，随身听的销售势头良好。”我们无法肯定100美元的折扣价能否让iPod的用户放弃他们个性十足的随身听而转投DELL的怀抱。而且区区几百兆容量的提升也并不足以让大部分用户告别他们用惯了的宝贝，何况如果在当地报纸上登出一条出售广告，他们的iPod没准能卖更高的价钱。





编外杂谈

新来的小编刚毕业不久，坐在办公室的冷气里已经慢慢习惯了大软的紧张压力，脑子里却仍不时回想起刚刚过去的时光。记得毕业时那种离别的气氛，小编和同学们非常珍惜这最后的日子。除小编每个工作日要来编辑部外，其他人都是聚众出游、KTV或者半夜去烤羊肉串，女生也一起出去逛街。小编每天回去则要做一件有意义的事情，那就是毕业DV光盘。现在学校里都流行玩DV（数码摄像机），拿着随处拍拍。小编玩了一年的DV，也算是个发烧友。从最开始拍球赛到后来做MTV、校园DV剧，到毕业时记录的点点滴滴，一路过来也算颇有成就，经验值也上升不少，前期摄影、后期剪辑制作都能一个人搞定，有对DV感兴趣的朋友不妨来信交流一下心得。

做光盘时总是很感叹，毕竟是一项回忆的工作，其实4年的生活和友谊岂是一两张光盘所能容纳？我们和朋友在生活里相遇，在远远不够的相聚之后不得不再次分开。每个现在都在成为过去，而每个过去都不可能再回来。不过我们拥有的那份友谊，并不因为时间的流逝、生活的磨砺而消逝，相反我们更懂得珍惜。做光盘只是一种形式，表示我们有过过去，曾经相聚，但更多的是想将来有一天能再次相聚，共同分享彼此的经历，就像Beyond《再见理想》：

旧日的知心好友

何日再会

但愿共聚互述往事



"明天又是新的一天"，明天以来知和希望吸引着我们不断前行，我们可以偷空怀念过去，更多的还是要展望未来。

聊聊数语，不知所言。

实习编辑　星尘

stardust@popsoft.com.cn

操作系统的优化从DOS时代就开始了。当时为了多出哪怕1kB的可用内存空间，大家可谓是绞尽脑汁。光荣的传统延续至今，针对微软号称的“最优化”的操作系统Windows XP的优化方案真是一抓一大把。但在这些广为流传的技巧中，却存在一些不可忽视的问题。

提高性能，避免误区



——合理优化Windows XP系统

■甘肃 李卓



优化误区之“名不副实”篇

所谓“名不副实”就是说优化技巧根本起不到优化系统的目的。以下是笔者总结的“名不副实”的技巧：

一、释放被系统保留的20%网络带宽

几乎在所有的优化方案中，我们都可以看到类似“在默认情况下，WinXP Pro会保留一块网卡的20%带宽……这部分带宽白白浪费了”的文字，并且介绍了让系统“释放”这些带宽的方法。乍看起来确实不错，因为按其最后步骤描述，修改的项目是“限制可保留的带宽”（图1），选择“已启用”并将“带宽限制(%)”设为0。实际上这样的修改起不到任何提高网速的作用。说到这里，我们就必须讲讲微软的QoS（服务质量）。

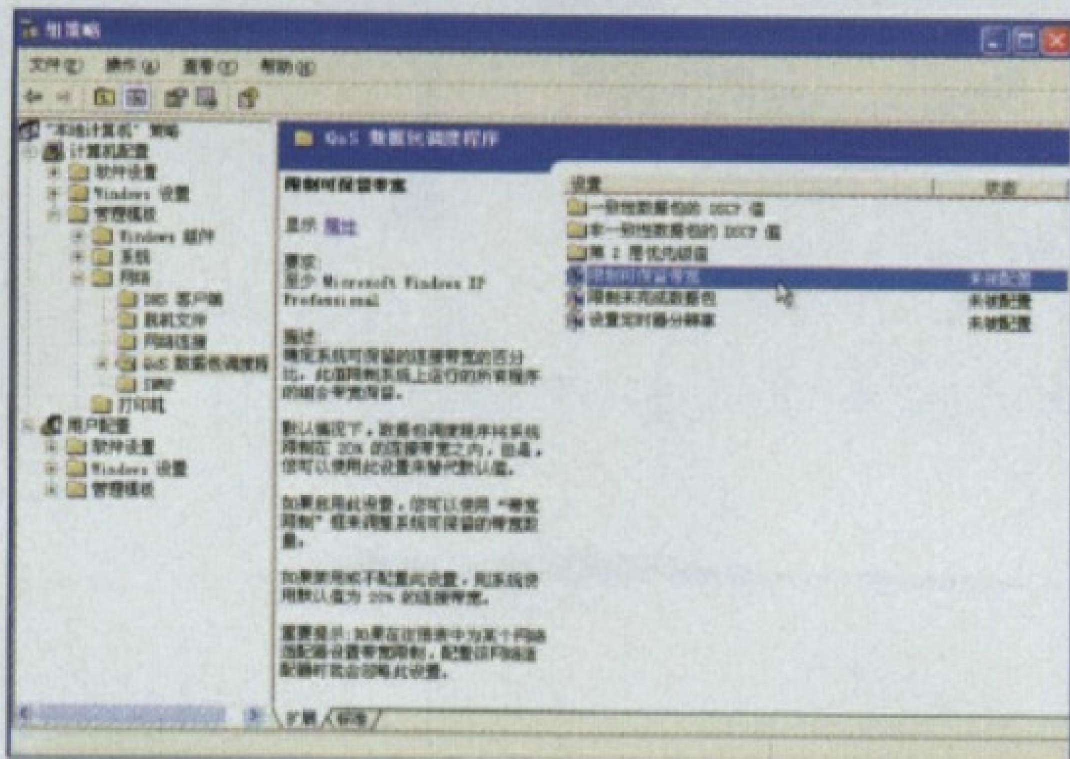


图1

QoS是Quality of Service（服务质量）的缩写。其目标是建立用于网络通讯的保证传输系统，例如网际协议（IP）数据包。其中包括：（1）子网带宽管理（SBM）服务，用于控制子网上的带宽。（2）集成的资源保留协议（RSVP），允许通讯中的发送和接收双方建立用于保留的QoS高速通道进行通讯。（3）通讯控制服务，用于区分通讯的优先次序并对其进行计划。

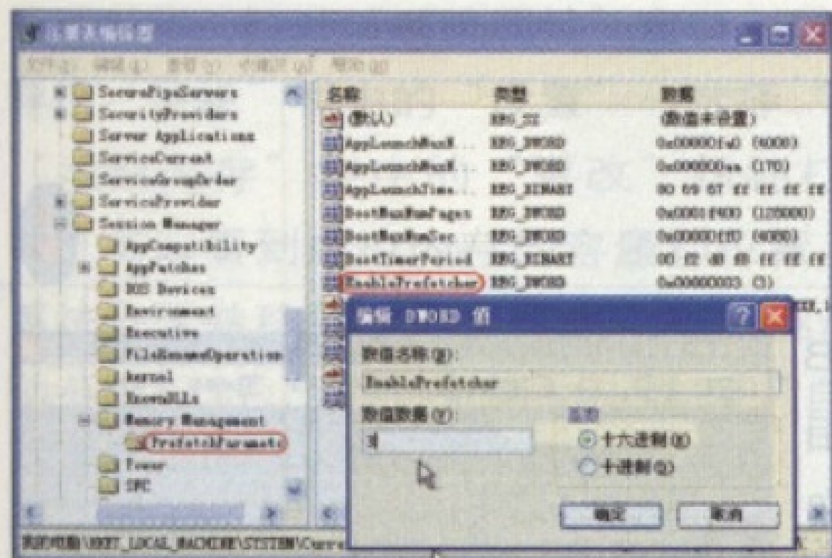
QoS可以使实时程序最有效地使用网络带宽。在QoS中，将实时程序分为两个主要的通信模式：弹性和实时。

弹性通信：当只有少量带宽可用时，弹性通信的传递速度会较慢。当有足够的带宽时，传输速度就会快。数据发送方会自动地调整到与网络速率一致。比如：上传或下载数据和通过网络传输文件的时候，系统就使用“弹性通信”模式。

实时通信：接受方处的任何两个数据包到达的时间间隔，必须非常匹配它们离开的间隔。实时通讯受应用程序对网络条件改变适应能力及网络连接质量的限制，数据传输很容易产生延迟、丢失等问题。我们观看在线电影、进行在线游戏或者视频聊天的时候，所使用的就是“实时通信”模式。

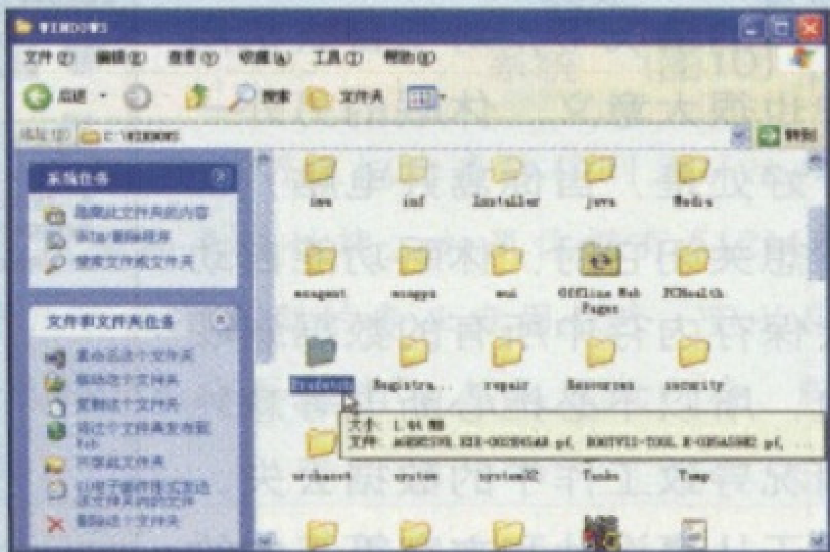
在以上两种模式中，QoS许可控制支持两种服务级别：受控负载和保证服务。在这两个级别中，所有未保留的带宽，或已保留但当前没有使用的带宽对其他应用程序来说都是可用的。即是说，当QoS启动时，并没有限制我们使用那20%的带宽，相反，在许多应用中，还能够保证网络传输的顺畅。

二、众说纷纭"预读取"


图2

在同样的优化方案中，通常还会有一条修改注册表中的预读取设置值，来减少WinXP启动时进度条滚动的次数和时间。有建议将系统默认值3（图2）修改为1，也有不少文章建议保留默认设置值不修改，还有说直接禁用，搞得很多人一头雾水。

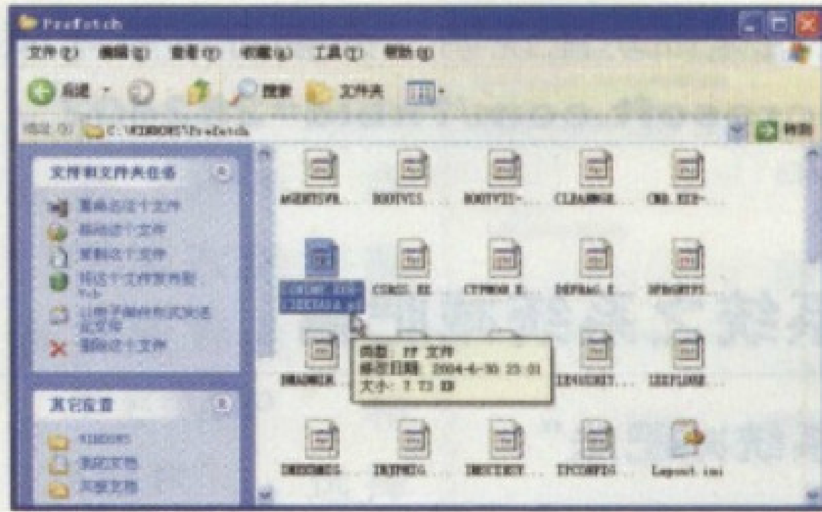
预读取技术是从Windows XP开始使用的新技术，目的是为了提高系统和各种应用程序的加载速度，在实际用到设备驱动程序、服务和shell程序之前装入它们。其原理和CPU中的分支预测有相似之处。预读取技术的关键是通过学习以前的启动过程，对于启动过程中要用到的各种文件，优化其装入模式。这种优化技术也被用到了应用软件上，系统对每个应用软件的前几次启动情况进行分析，然后创建一个描述应用需求的虚拟"内存镜像"，并把这些信息保存到Windows\Prefetch（图3）文件夹。一旦建立了镜像，应用软件的装入速度会大大提高。Windows XP的预读取数据可以保存最近8次系统或应用软件的启动信息。

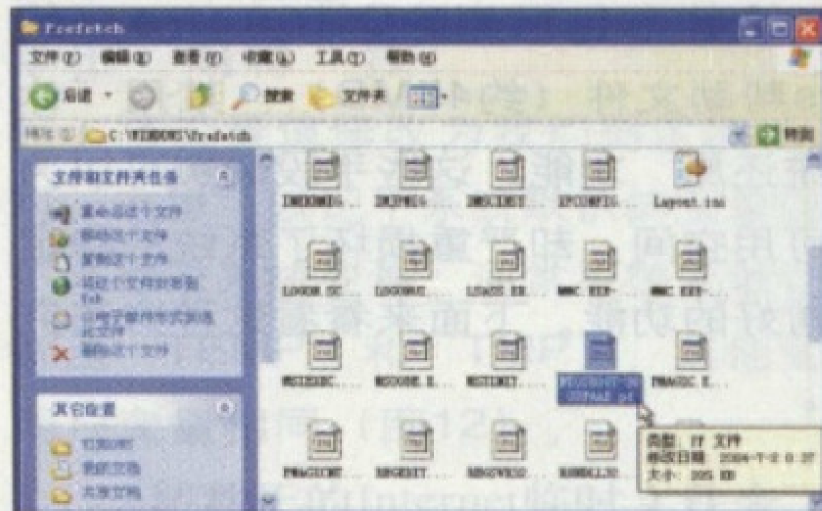

图3

我们可通过修改注册表来手动设置预读取的对象。预读取功能的键值位于：HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Session Manager\Memory Management\PrefetchParameters分支，在右侧窗口中找到"EnablePrefetcher"，该键值控制着WinXP/Server2003的预读取方式，取值范围为十进制的0至3，其意义如下："0"为禁用预读取；"1"为系统只预读取应用程序；"2"为系统只预读取系统文件；"3"为系统预读取系统文件和应用程序，此为WinXP/Server2003的默认设置。

其实这两种说法都很片面。究竟这个值应该为1还是3，或者其他值，是需要根据实际情况来决定的。当系统物理内存容量大于512MB时，建议设置为3。如果物理内存容量较小，可根据实际使用情况设置，测试各个值的效果，比如，经常需要运行大型软件，可以考虑设置为1。但不推荐禁用这个功能。

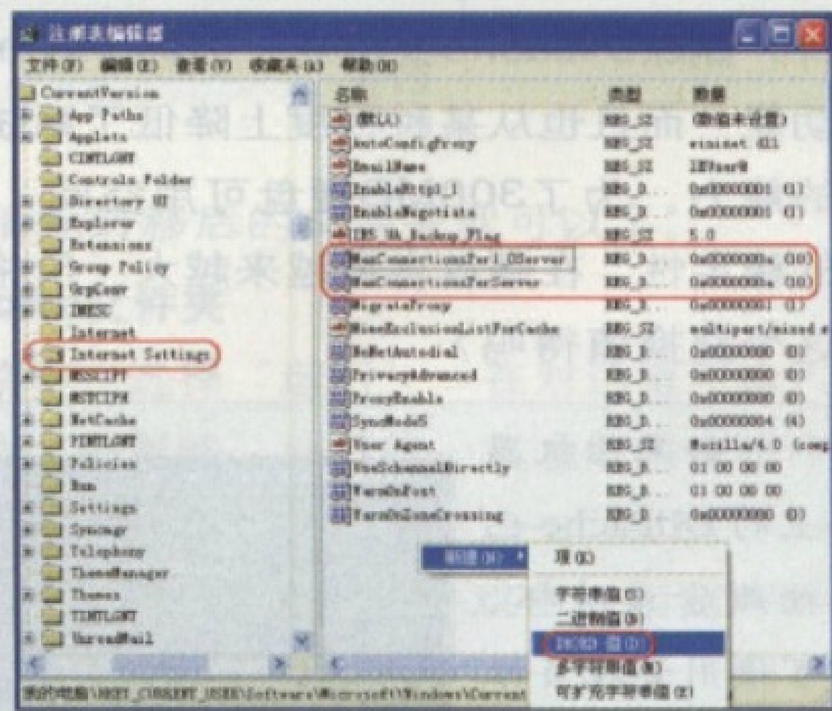
由于预读取功能记录了许多应用程序的启动设置，系统长时间使用之后，可能由于程序被卸载或删除，使Prefetch文件夹中的相关镜像成为"死链接"，正是这些无效的链接导致了系统启动速度缓慢，因此我们应当定期清理这些死链接。这里不推荐网上的清除文件夹中所有文件的做法，正确的做法是手动清除。这里简要说明一下Prefetch文件夹下的文件的命名规则：预读取文件的名字以执行文件的名字为基础，加上一个"-"和描述执行文件完整路径的十六进制值，再加上扩展名".PF"（图4）。所以我们只要根据已经被卸载的应用程序的执行文件名，找到对应的链接删除即可。除非能确定以前的系统启动过程存在错误，并且现在已经修复，否则不要删除系统启动预读取文件NTOSBOOT-B00DFAAD.PF（图5）。


图4


图5

三、IE也能多线程下载？

其具体操作为打开注册表中的HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Internet Settings分支，在右侧窗口中添加注册表键（DWORD型）"MaxConnectionsPer1_0Server"和"MaxConnectionsPerServer"，并且设置值都为10（图6，注册表中为16进制a）。


图6

首先仅仅从这两个键值的名称我们就可以看出，这两个键值的功能是设置最大连接（Connection）数，而不是最大线程（Thread）数。然后我们只要试验一下，立刻就可以戳穿这个"谎言"：笔者从天空软件站下载Microsoft Producer 2003 Final RC（46.6MB），修改注册表前后所用时间分别为173s和180s，可以发现下载速度根本没有提高。

那么这两个键值究竟有什么功能呢？细心的人一定都知道IE对同一文件只支持2个同时下载连接，附加一个处于等待状态的下载连接。这是因为浏览器的下载设置要符合目前的Internet标准（RFC，Request for Comments 2068），IE对同时下载数目作了限制。"MaxConnections"键值的功能就是突破IE对同时下载数目的限制。现在我们去下载同一个文件，呵呵，可以打开10个窗口同时下载，遗憾的是，它们不会提高下载速度，反而会互相占用带宽！

关于这两个键值的详细功能说明，大家可以参考微软的知识文档：
http://support.microsoft.com/?kbid=282402

优化系统之系统减肥篇

拣芝麻丢西瓜的“系统减肥法”

很多人将这种方法称为替系统“减肥”，可以增加系统分区的可用空间。这其中包括删除Dllcache（约300MB）和Windows帮助文件（约45MB）、禁用“休眠”功能、禁用“系统还原”功能。这些手段确实可以为系统分区增加一定的可用空间，却严重损坏了系统的稳定性，也抛弃了一些非常好的功能。下面来看看这种方法究竟为我们减去了什么。

1.Dllcache

在Win2000之前的Windows系统中，安装操作系统之外的软件可能会覆盖共享的系统文件，如动态链接库（.dll文件）和可执行文件（.exe文件）。系统文件被覆盖后可能导致系统性能不可预知、程序运行无规律以及操作系统运行失败等问题。为此在Win2000和XP中，微软加入了“系统文件扫描（SFC）”和Windows文件保护（WFP）”来防止受保护的系统文件被非法替换。这些文件包括*.dll和*.exe等，以及重要系统目录中的文件。WFP在后台运行，检测其他程序是否要替换或移动受保护的系统文件，还检查文件的数字签名以确定新文件是否是正确的Microsoft版本。如果不是，WFP会自动用存储在Dllcache文件夹中的备份或从系统安装光盘中替换文件。删除Dllcache就相当于破坏了WinXP的“自我修复”功能，而且也从某种程度上降低了系统抵抗恶意程序破坏的能力。为了300MB硬盘可用空间，却损失了至关重要的稳定性，在硬盘容量越来越大、价格越来越低的今天，这个交换值得吗？

如果你机器上的Dllcache已被删除或破坏，可使用管理员帐号登录系统，使用Sfc /scannow、Sfc /scanonce或Sfc /scanboot命令修复目录的内容（图7）。

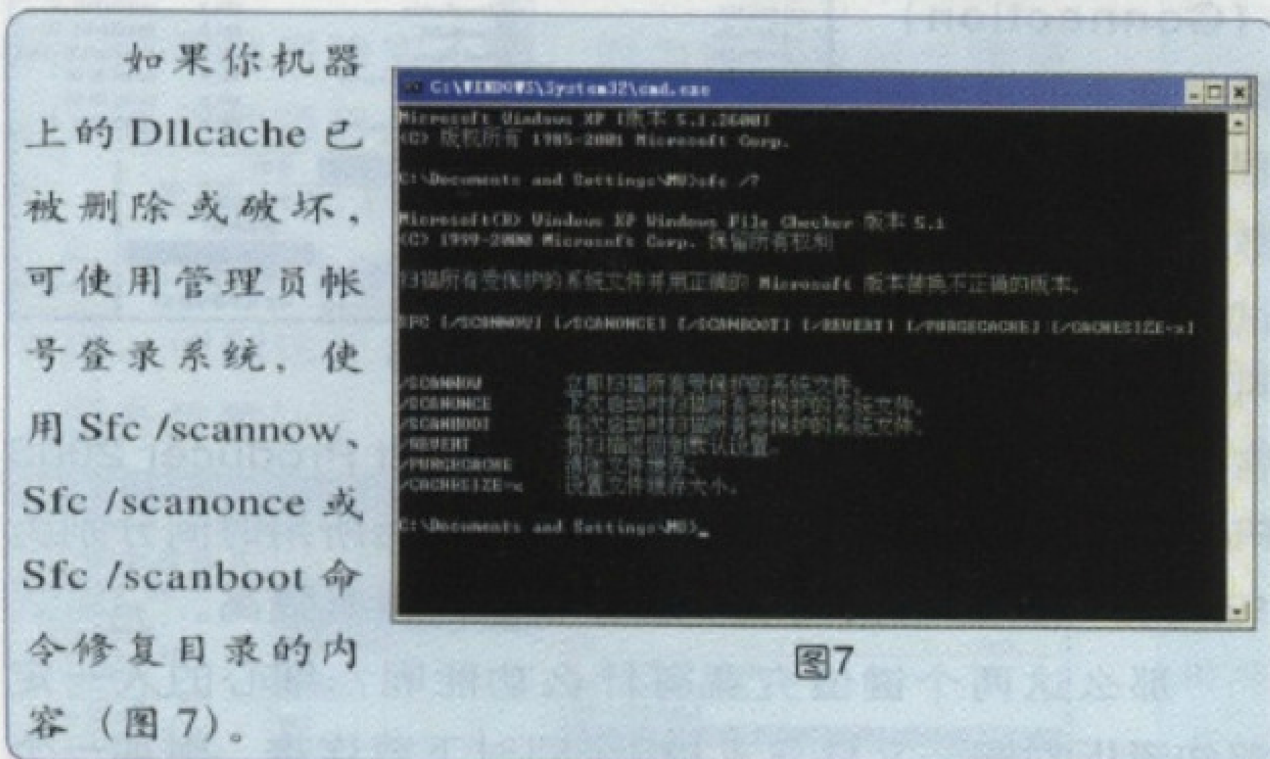


图7

2.Windows帮助文件

众所周知，Windows帮助文件的存在是为了让用户能更好地使用系统，并帮助用户解决一些常见问题。很多人说帮助文件毫无意义，建议删除它。其实恰恰相反，在各大技术论坛上，很多应用问题都可以在Windows帮助中找到详尽答案。大家不妨看看市面上充斥的各种Windows教程，基本上就是帮助文件的翻版，售价却高达四五十元人民币。如果说45MB硬盘空间可以节约相当数额的人民币，你还认为有删除帮助文件的必要吗（图8）？

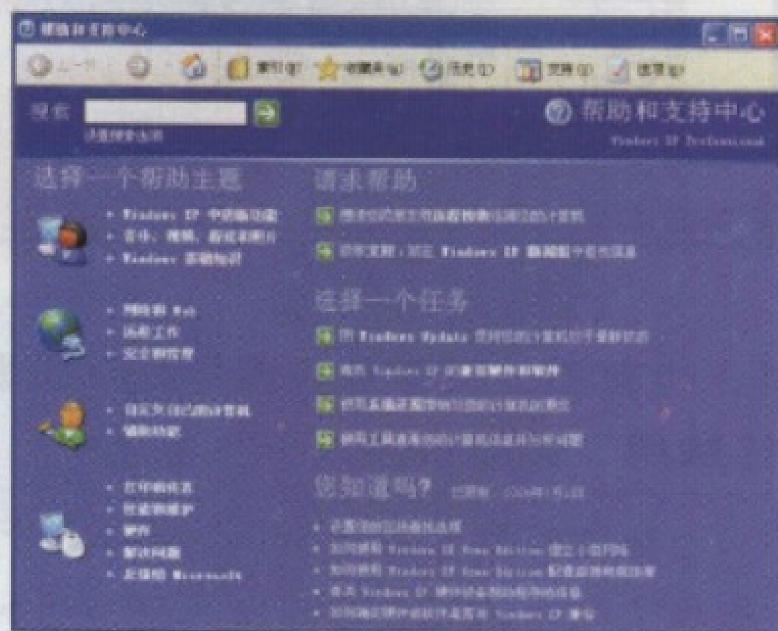


图8

3.休眠功能

休眠功能在用户需要较长时间离开电脑时启动，关闭监视器和硬盘，并将内存中的所有内容保存到硬盘，然后关闭计算机。重新启动计算机时，桌面精确地恢复为用户离开时的状态。这一功能最大的益处在于节约能源。在笔记本电脑上的意义更加明显。在国内现在普遍存在电力缺口的情况下，对于台式机用户也很大意义。休眠的另外一个好处是，当你离开电脑，却不想关闭它时，休眠功能自动会保存内存中所有的数据到硬盘，所以不必担心断电等意外情况导致工作中的数据丢失，对于从事设计和文字等工作的用户是个很好的功能（图9）。

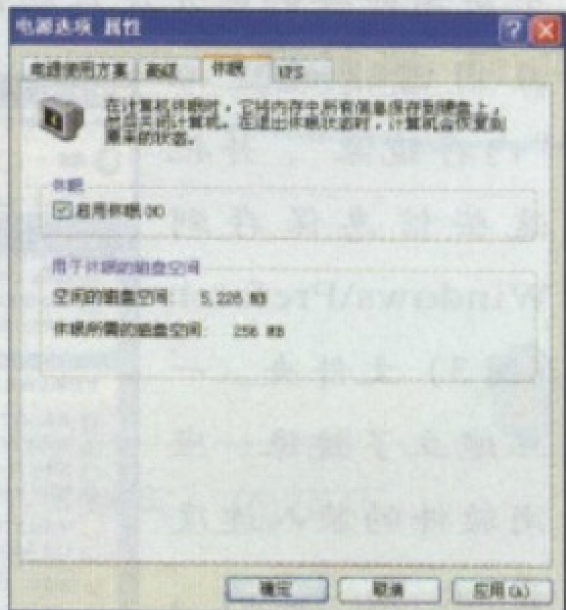


图9

4.系统还原

系统还原功能简单的说，就是提前创建操作系统的快照，保存系统的所有特征和重要数据。这样在发生故障时，可将系统恢复到故障发生前的状态。这对于每个人来说都是非常有价值的功能。当然，由于建立快照时需要保存大量数据，会占用很多硬盘空间，这也是热衷于为“系统减肥”的人最“痛恨”的地方。

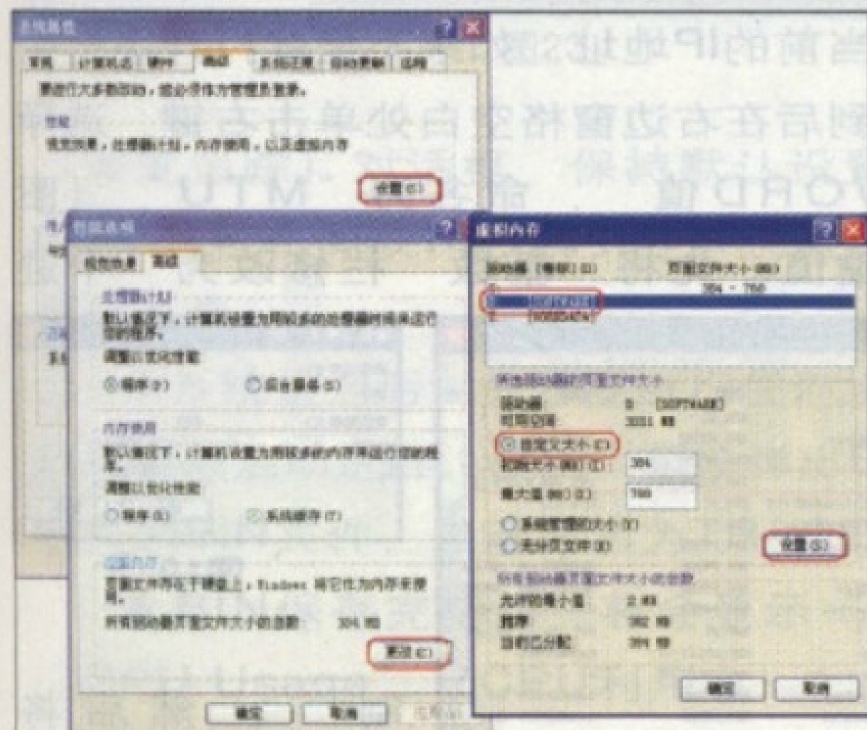
空间与性能并重

可以说，目前所谓的“系统减肥法”是以牺牲系统稳定性和功能为代价的方法，属于“暴力减肥”。当我们得到1GB左右的硬盘空间时，系统在不知不觉中被破坏。也许有些朋友看到这里，会说自己从来用不到帮助、休眠、系统还原等功能。但是如果说有一个方法，可以使系统分区得到更多的可用空间，却不必承担损失稳定性的风险，还能保持系统功能的完整，您还会介意这些“不常用”的功能吗？

第一步：转移虚拟内存

Windows XP系统的默认虚拟内存最小值，是物理内存的1.5倍。以现在主流的256MB内存来说，虚拟内存是384MB，可能更大。这么大块的“脂肪”当然是减肥的首要

目标。单击“开始”菜单→“控制面板”→“性能和维护”→“系统”打开“系统属性”窗口→选择“高级”页→左键单击“性能”栏中的“设置”→选择“高级”页→左键单击“虚拟内存”栏中的“更改”按钮打开“虚拟内存”窗口，可以看到虚拟内存的容量和位置。我们将虚拟内存从系统分区转移到其他分区去：在“驱动器”栏中，选择其他分区（以“D:”为例）→选择“自定义大小”，输入“初始值”为物理内存容量的1.5倍，“最大值”为物理内存容量的3倍，这样系统就会在下次启动时在D盘建立虚拟内存。最后我们要取消原先C盘的虚拟内存，在驱动器栏中选择系统分区“C:”，选择“无分页文件”，然后单击“设置”保存修改，最后单击“确定”，重启系统（图10）。


图10

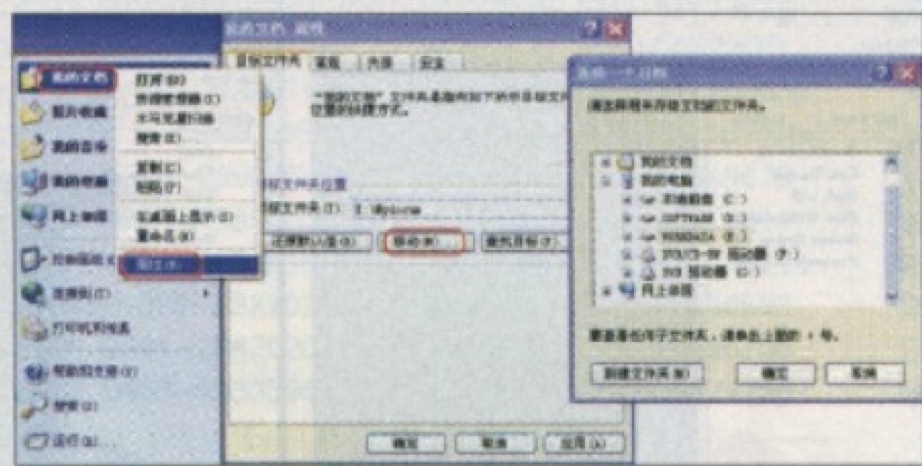
如果你拥有两块硬盘，可以将虚拟内存转移到另一块硬盘的分区上，这样可以提高系统性能。如果你拥有512MB以上的物理内存，并且不使用大型的专业应用程序，可以在“虚拟内存”窗口中选择“无分页文件”，禁止虚拟内存，同样可以提高系统性能。

第二步：转移“我的文档”和其他临时文件夹

“我的文档”文件夹是Windows系统和许多应用程序默认的保存路径，因此往往在不知不觉中保存了大量文件，占用了许多空间。类似的情况还有各种临时文件夹，如IE所使用的Internet临时文件夹等。为使系统分区拥有足够空间，我们常常需要手动维护，费心费力。还是先让它们搬走吧。

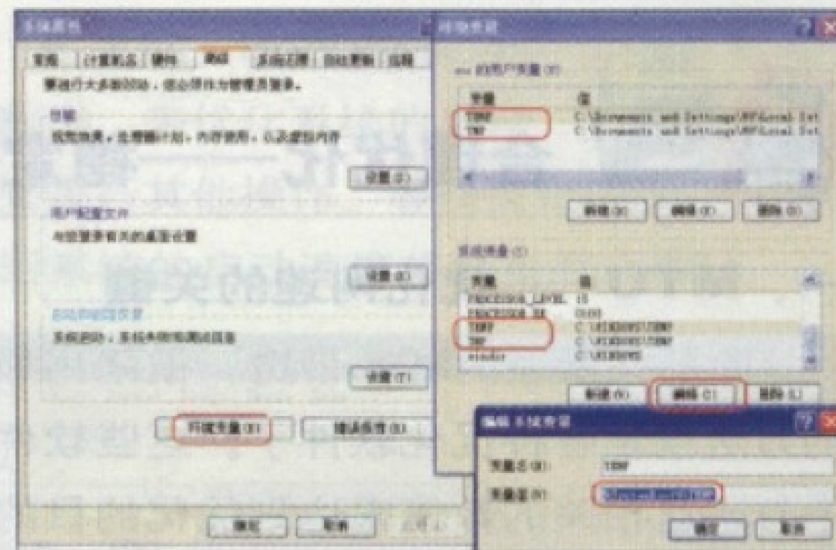
1.给“我的文档”搬家

单击“开始”菜单→右键单击“我的文档”→选择“属性”打开窗口→在“目标文件夹”页中单击“移动”按钮→在“选择一个目标”窗口中为“我的文档”选择一个新位置（也可以建立新文件夹）→保存更改。这时会弹出窗口询问是否要移动“我的文档”文件夹，选择“是”（图11）。


图11

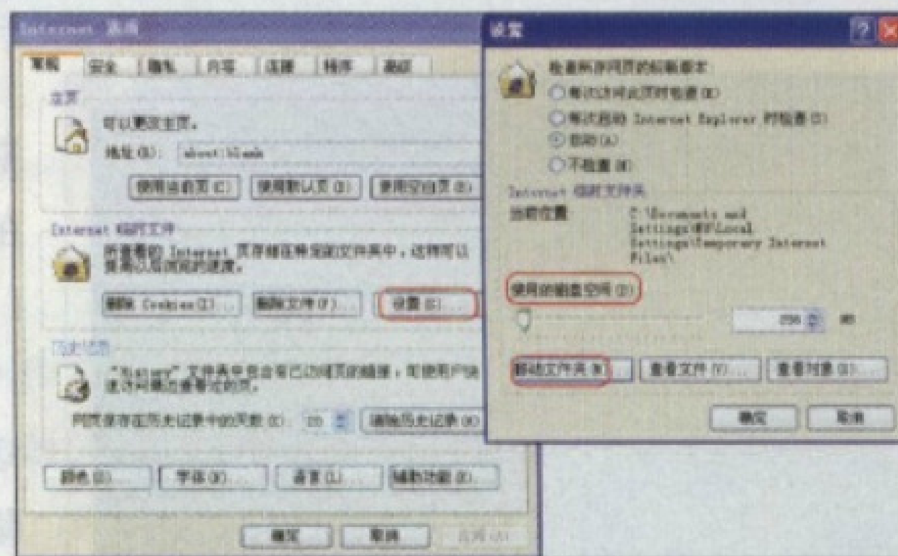
2.转移系统临时文件夹

按照转移虚拟内存中的操作步骤，打开“系统属性”窗口，选择“高级”页→点击“环境变量”，打开窗口。首先要转移用户变量，在“用户变量”栏中，我们要修改的变量值主要有两个：“TEMP”和“TMP”。选择其中一个变量→单击“编辑”按钮，将变量值修改为我们指定的路径→单击“确定”即可。这里可以记下系统默认的变量值，以便将来恢复。接下来修改系统变量，通常系统变量会有很多，但要修改的都是“TEMP”和“TMP”，其他变量不要修改，方法和用户变量相同（图12）。


图12

3.转移IE的Internet临时文件夹

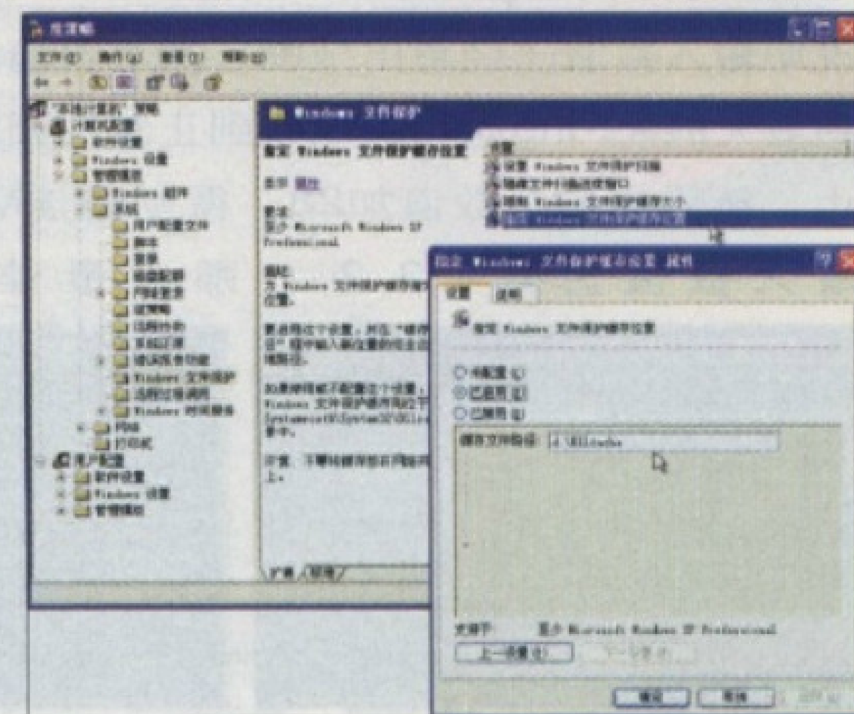
右键单击IE的桌面图标，打开属性窗口→选择“常规”页，在“Internet临时文件”栏中，选择“设置”，打开“设置”窗口→单击“移动文件夹”→选择路径→单击“确定”，系统会自动重启。这里要注意，只能选择现有目录。在这里还可通过拉动“使用的磁盘空间”栏中的滑动条，或者在输入框中输入数值，来设置Internet临时文件夹的大小（图13）。


图13

现在只需要定期去清除转移后的文件夹就可以了。

第三步：转移Dllcache文件夹

打开“开始”菜单→选择“运行”→在对话框中输入“gpedit.msc”启动“组策略”编辑器→在左边的窗格中打开“计算机配置”→“管理模板”→“系统”→“Windows文件保护”→在右边窗格中双击“指定Windows文件保护缓存位置”打开属性窗口→选择“已启用”并在“缓存文件路径”中输入指定路径→单击“确定”保存设置→关闭“组策略”编辑器，然后重启计算机。最后手动将Windows\System32\Dllcache里的文件移动到刚才指定的路径就可以了（图14）。


图14

经过以上操作，我们为系统分区腾出了更多的可用空间，却没有影响系统的性能和稳定性，何乐而不为呢？



合理优化——稳定与效率兼顾篇

一、MTU——优化网速的关键

除前文所述的20%带宽，被采用最多的优化网络速度的方法就是各种优化软件了。这些软件会全面调整注册表中与网速相关的数值来达到优化的目的。但常常有人反映使用优化软件后无法正常浏览网络，还有人使用了优化软件后效果不明显，甚至有不同程度的降低，这都是MTU数值不正确导致的。通常这个数值位于1400到1500之间，优化软件在设置这个数值时，普遍采用1450，几乎所有的网速优化技巧也都推荐1450这个值。可是根据网络线路质量、网络设备等条件的不同，即使是在同一局域网中的每台电脑的MTU数值也不相同，有时偏差还较大。这里我们要讲的就是如何测定适合自己的MTU值。

MTU是英文Maximum Transmission Unit的缩写，意为"最大传输单位"。也就是通过TCP/IP协议所传输的数据包最大有多少字节。这个数值必须根据实际情况设置，才能达到优化网络速度的效果。

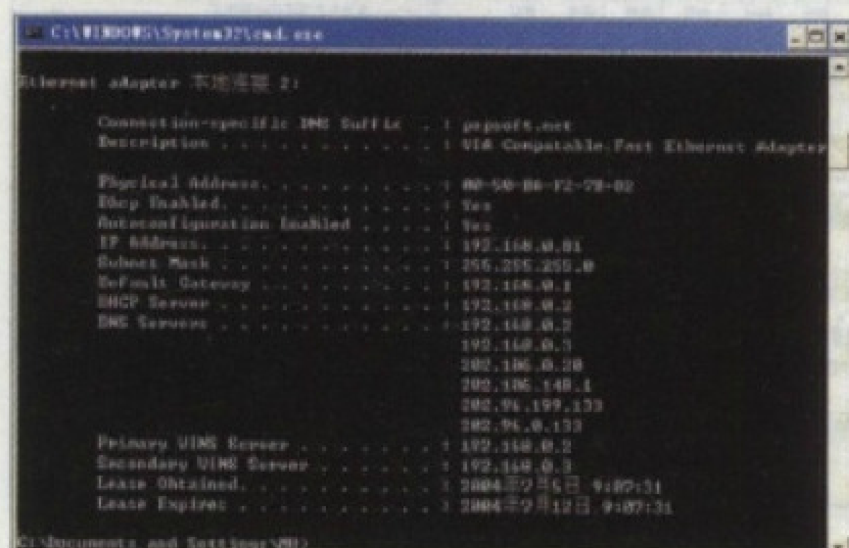


图15

首先我们要获得自己的ISP的DNS服务器的IP地址。打开"开始"菜单→选择"运行"→输入"cmd"回车打开命令行窗口→运行命令"ipconfig/all"。结果中的"IP Address"项为我们自己的IP地址，"DNS server"项为DNS服务器的IP地址（有时候会有两个，取第一个就可以了），记下这两个地址（图15）。

然后我们通过ping命令来测量自己的MTU值。运行命令"ping DNS服务器IP -l -f 1400"，如果能收到正常的回复信息，如："Reply from XXX.XXX.XXX.XXX bytes=1400 time=XXms TTL=128"之类（图16），则将命令中的1400加大，继续测试。如果收到"Packet needs to be fragmented but DF set"的回复（图17），说明输入数值已经超出范围，减小数值继续测试，直到找到最大的能Ping通（即能收到正常的回复信息）的数值为止。然后用这个数值加28，得到最佳MTU值。比如测得最大数值为1432，那么最佳MTU值就是1432+28=1460。

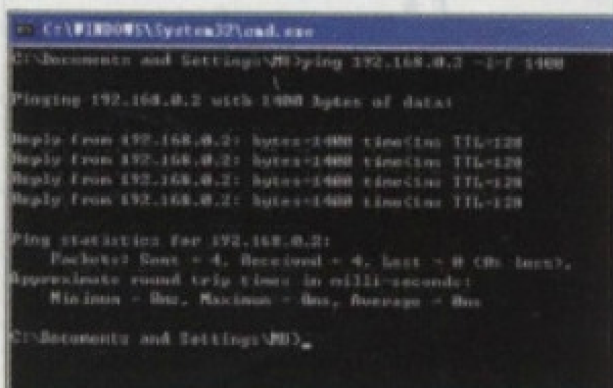


图16

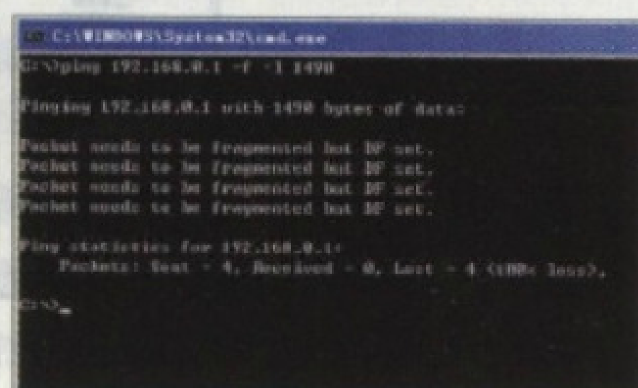


图17

现在我们只要把这个值输入注册表中的相关位置就可以了。打开注册表编辑器，进入"HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\Tcpip\Parameters\Interfaces"分支，其下有几个分支，先打开第一个分支，在右边窗格中查看"IPAddress"键的键值是否为我们当前的IP地址，如果不是就打开下一个分支继续查找。找到后在右边窗格空白处单击右键，选择"新建"→"DWORD值"，命名为"MTU"（图18）。双击这个键值，先将"基数"栏修改为"十进制"，然后将"数值数据"修改为测定的MTU值（图19），关闭"注册表编辑器"，重启。

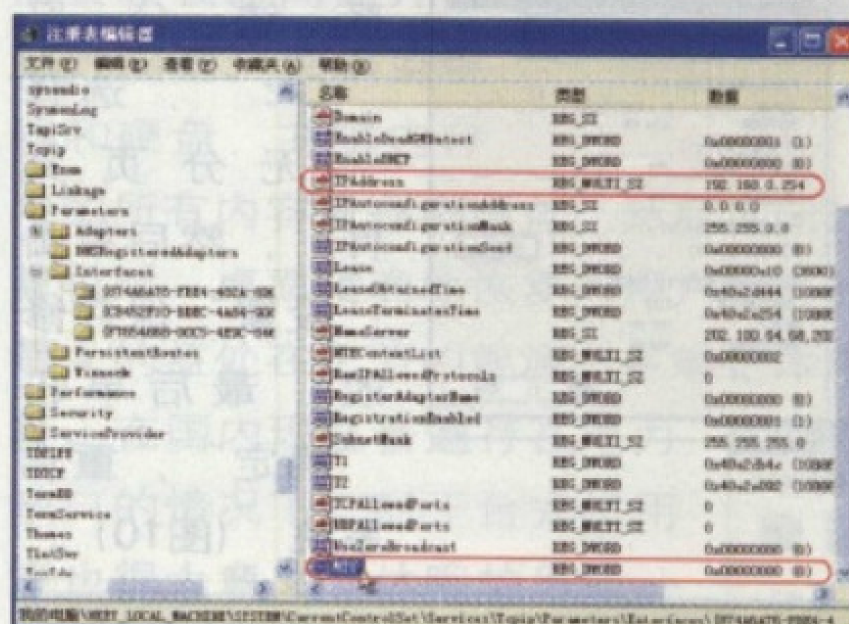


图18

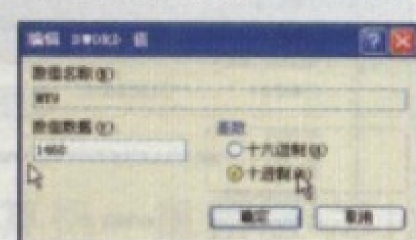


图19

二、最权威的启动速度优化——微软官方优化软件BootVis

网络上流传的各种加速启动的优化方法毕竟让人不太放心，还好微软公司出手了。BootVis是微软推出的专门用于加速WinXP系统启动速度的免费软件，目前各大软件网站都有下载。这里以英文原版为例，版本号为1.3.37.0（下载 http://www3.skycn.com/soft/7766.htm）。

首先将BootVis解压缩至C:\bootvis下，运行打开主程序界面（图20），按照以下步骤操作：

1.单击"Tools"菜单→"Options"（图21），在弹出窗口中有一个"Symbol"对话框，在里面输入我们刚才解压缩的路径，比如C:\bootvis，然后单击"Save"保存（图22）；

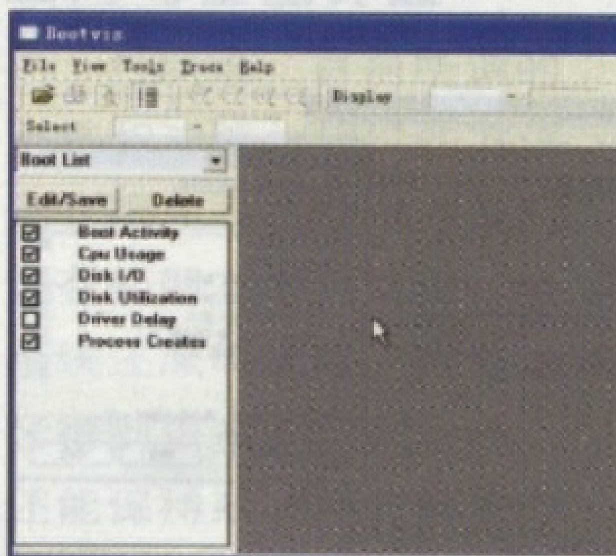


图20

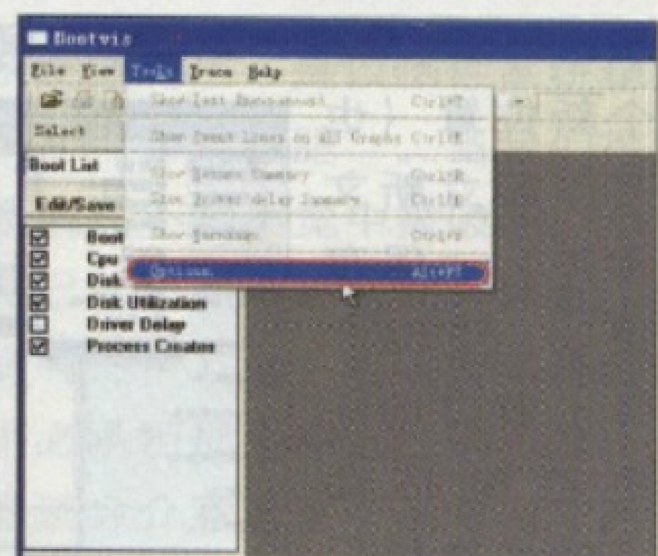


图21

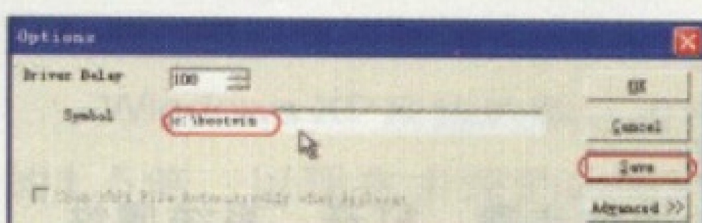


图22

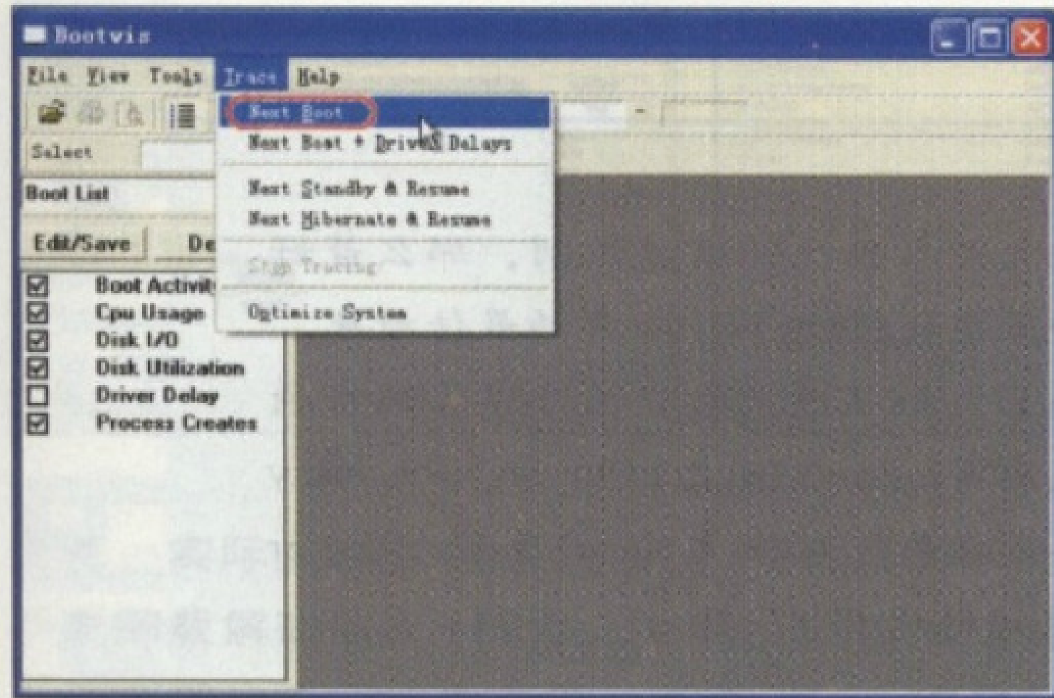


图23

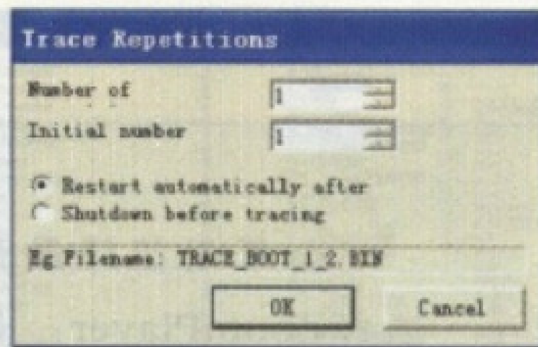


图24

2.单击“Trace”（跟踪）菜单，选择“Next Boot”跟踪方式（图23）。弹出一个“Trace Repetitions”（重复追踪）对话框，保持默认设置不变，单击“OK”（图24），BootVis将在倒数10秒后引导系统重启，也可直接单击“Reboot now”直接重启；

3.系统重启后，先不要进行任何操作，此时BootVis正在后台自动运行并记录启动进程。之后，重新弹出BootVis软件界面，生成与启动进程相关的BIN文件，自动命名为TRACE_BOOT_1_1；（图25）

4.BIN保存完毕后，将会显示“Boot Activity”（引导行动）、“CPU Usage”（CPU利用率）、“Disk I/O”（磁盘输入输出）、“Disk Utilization”（磁盘利用率）、“Driver Delay”（驱动器延迟）等几项具体的统计图表（图26）；

5.单击“Trace”菜单，在下拉菜单中选择“Optimize System”，Bootvis会再次重启计算机。

6.之后，BootVis将通过分析前面得到的数据，来优化系统的启动。此时我们依然不要进行其他操作，等待优化设置完成。这以后系统的启动速度将会有很大提升。

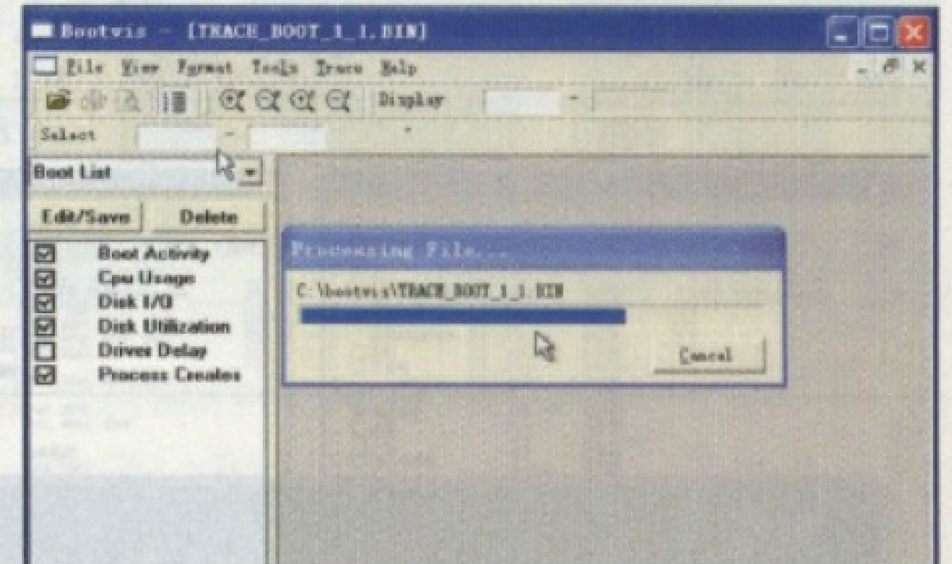


图25

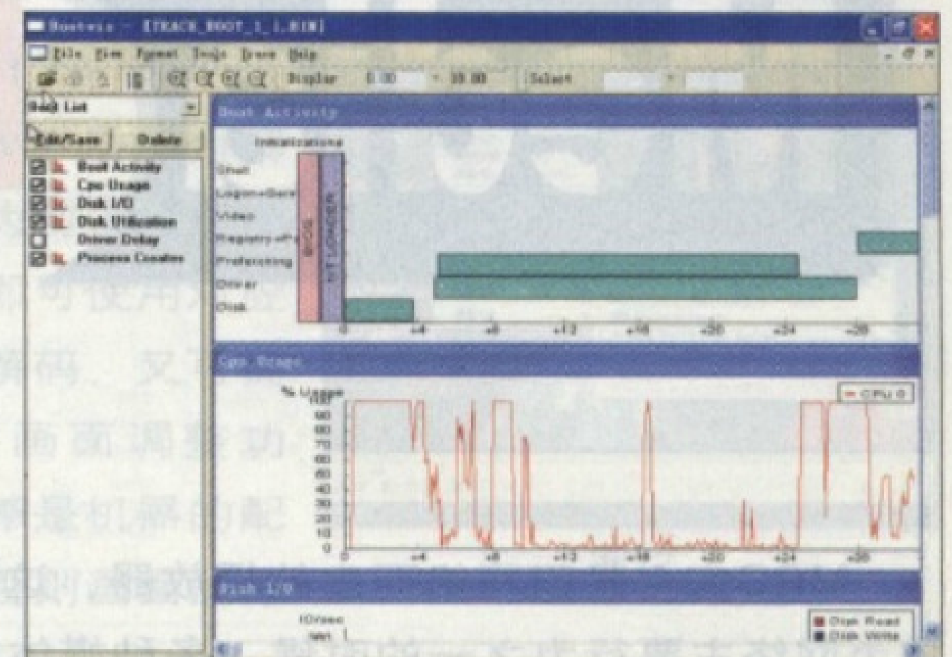


图26

今后当我们面对各式各样的优化方案时，不妨先仔细研究一下其中涉及的技术问题，看看究竟是否合理（当然，并不是所有的优化方法都不正确，毕竟有问题的只是少数）。而为我们提供这些技术说明的最好来源，正是那个价值“四五十人民币”或“45MB硬盘空间”的帮助文件。:)你现在还想删除它吗？另外，遇到疑难问题时，也可以使用帮助或去微软的网站寻找解答。

深入经典软件系列之六

如果想获得最强大最人性化的播放控制，那么最好选择ZoomPlayer；如果想获得DVD等碟片的最佳效果，那么最好选择WinDVD；如果对网络直播流媒体情有独钟，那么最好对应使用Windows Media Player、Realplay和Quicktime；但想要通杀多媒体文件，Media Player Classic（MPC）是最好的选择。

Media Player Classic

■广东 GZ

MPC完全是因网络而生的播放器，这并非指它的流媒体播放能力有多么出色，而是指在各种多媒体文件交换已成为网络主要行为之一的时候，多种媒体格式以及媒体编码开始对播放产生困扰，人们需要一种最简单的播放解决方案。于是MPC设计的最大特点就是对多媒体文件的“兼容性”，尤其对相应解码器的管理设置更是无出其右者。当然目前网络中交换的是以DVDrip为主的各种多媒体rip文件，因此将MPC称为（DVD）rip文件专用播放器亦可。（下载：http://www3.skycn.com/soft/10934.html）

播放管理篇 Media Player Classic

MPC是个开源开发的免费软件，因此拥有众多的集成汉化版本。其主页也位于著名的开源网站，需要原版的用户可到此下载最新版本（http://sourceforge.net/project/showfiles.php?group_id=82303&package_ id=84486）。

启用外置解码器 Media Player Classic

即使不安装任何多媒体解码器，只是一个绿色小文件的MPC，也能独立支持播放多种媒体格式。其中原因在于播放器已经内建了众多解码器插件，绝大多数常见的多媒体文件都可以独立播放。内建媒体解码器插件的优点在于节省资源，同时也减少了相应解码器安装的繁琐。不过这也有相应的缺点：首先播放时内置解码器插件在MPC的滤镜菜单中会呈现灰色，也就是说无法查看解码和调整解码参数（图1）；其次是通常内置解码器插件的播放效果比不上独立安装的解码器，某些媒体文件有时还会出现明显的差异或错误（图2）。因此如果希望使用MPC得到更好的播放效果，独立的解码器安装仍然不可或缺。当然下载安装对应的解码器是上策，但独立的解码器数不胜数，逐一下载安装确实非常麻烦，所以有人将主流的解码器打包提供下载，这其中最有名的当属“K-LiteCodecPack”（http://dl.pconline.com.cn/html/1/4/dlid=9464& dltypeid=1&pn=0&.html）。不过即使安装了独立的解码器，也必须先将内置解码器插件禁用，MPC才会主动调用它们。点击菜单“查看”—“选项”，打开设置面板并切换到“滤镜”，将要禁用的内部解码器插件复选框前的勾去除即可（图3）。

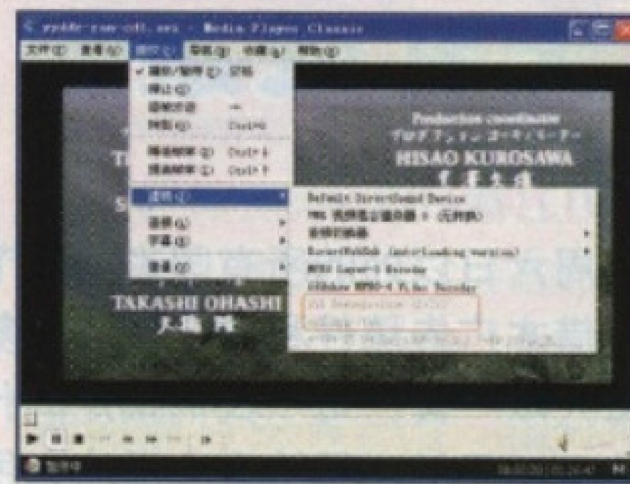


图1



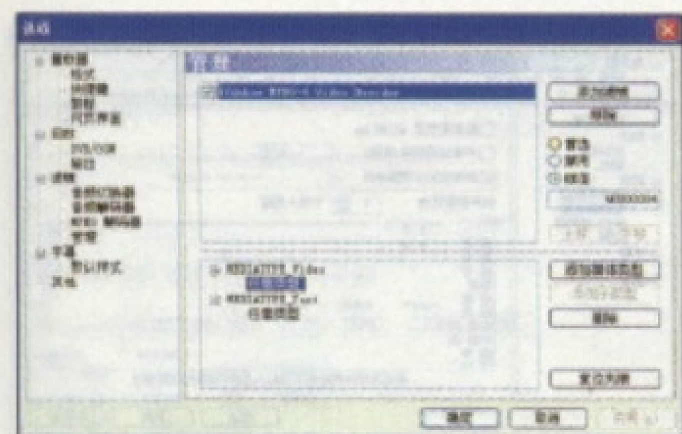
图2

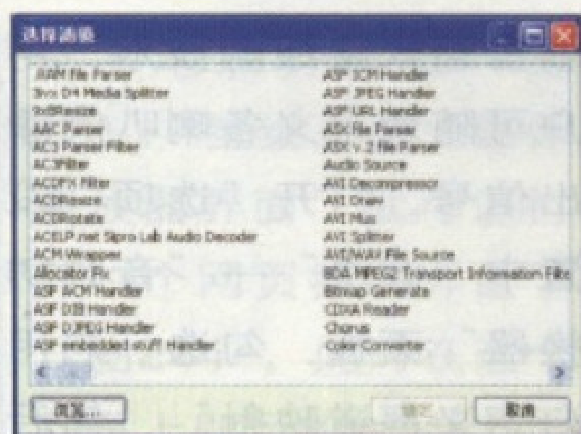


图3

外置解码器管理 Media Player Classic

系统中日积月累总是会安装大量的外置解码器，在反复的安装中总会产生不恰当的关联，还可能造成解码器直接冲突。例如希望MPC使用解码器A播放某格式的媒体


图4


图5

文件，实际上MPC总是调用另一种解码器B，但用户又不想卸载解码器B，该怎么办呢？MPC特为此设置了解码器管理功能。点击菜单"查看"→"选项"，打开设置面板并切换到"滤镜"→"管理"（图4）。点击"添加滤镜"按钮，跳出的窗口中就会列出系统中安装的所有解码器（图5），选择希望在MPC中调用管理的滤镜添加到管理面板。此时即可设定将其在MPC中禁用，或设为首选，抑或添加使用其解码的媒体格式。

输出画面调整 Media Player Classic

缺乏输出画面的调节功能是MPC的薄弱环节，尤其是缺乏亮度调节功能对观看的影响极大。通常只有使用内置的MPEG解码器时，才能在播放MPEG格式文件时调节亮度、对比等输出参数（图6）。而使用外部解码器时，除非解码器本身附带亮度调节，如Xvid1.01（图

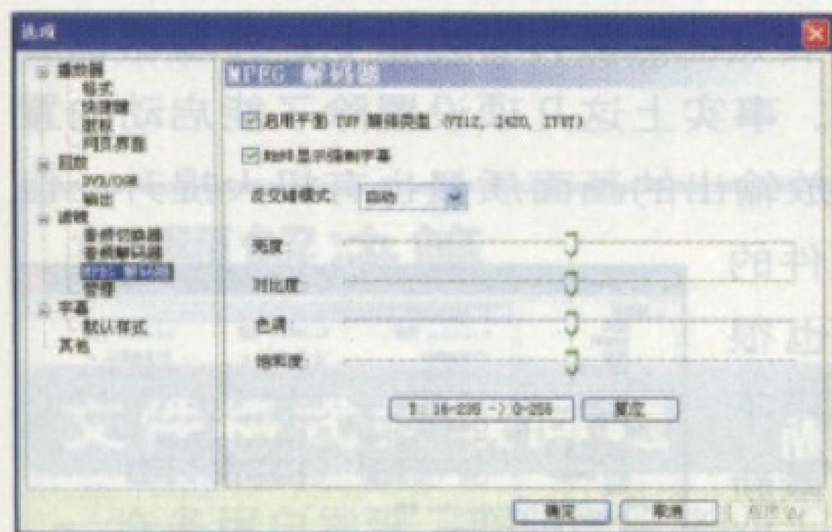
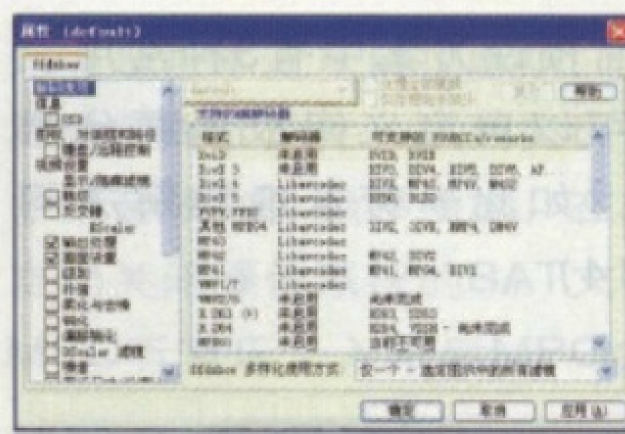
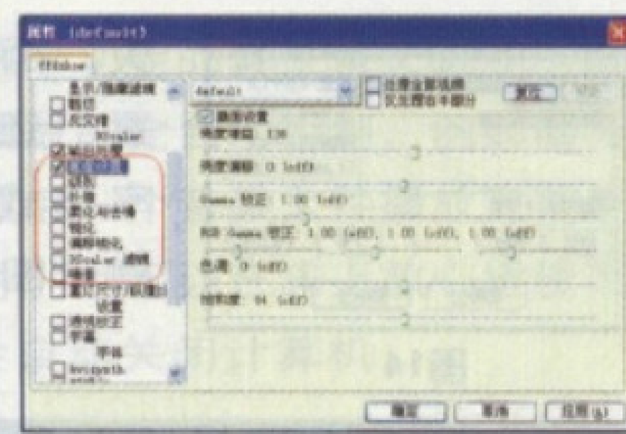
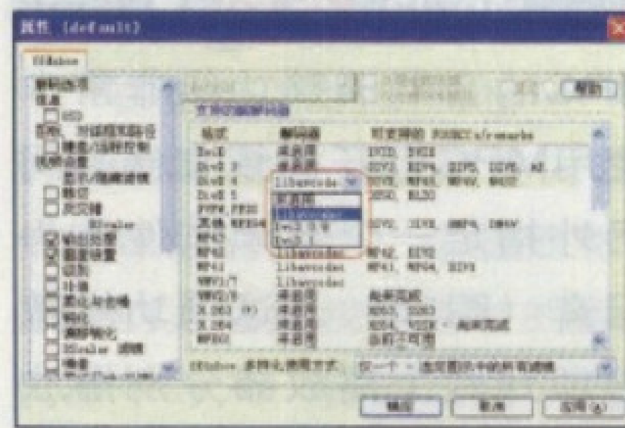

图6

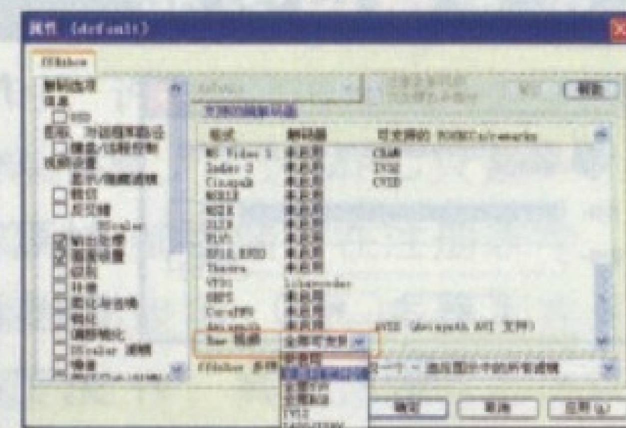

图7

7），否则无法调节亮度和其他参数，这是导致用户放弃MPC选择其他播放器的主要原因。其实只要略加设置就可以解决这个问题，这里需要利用FFDShow这个综合解码器（http://ffdshow.sourceforge.net/tikiwiki/tiki-view_articles.php），事实上FFDShow可以说是所有解码器中功能最强者，因此无论是逐一安装解码器还是安装一次性解码包，都要包括它在内。FFDShow不仅支持数十种常见和不常见的视频解码器（图8），还拥有强大的画面优化输出功能，如输出画面的"亮度、对比度调节"、"裁切"、"反交错"、"柔化与去噪"等（图9），如此强悍的画面调节功能不作第二人想。因此如果某种解码器不支持画面调节，只要在"解码选项"面板中设置使用FFDShow（即Libavcodec）来替代解码，就可使用其来调节画面输出（图10）。当然如果害怕损失解码质量而坚持要使用对应的解码器，只需在"滤镜"→"管理"窗口添加FFDShow解码器，双击这个选项就会激活其设置面板，在"解码选项"面板中找到最后一行的"Raw视频"，选择"全部可支持的"（图11）。那么当其他视频解码器进行解码工作时，FFDShow也会


图8


图9


图10

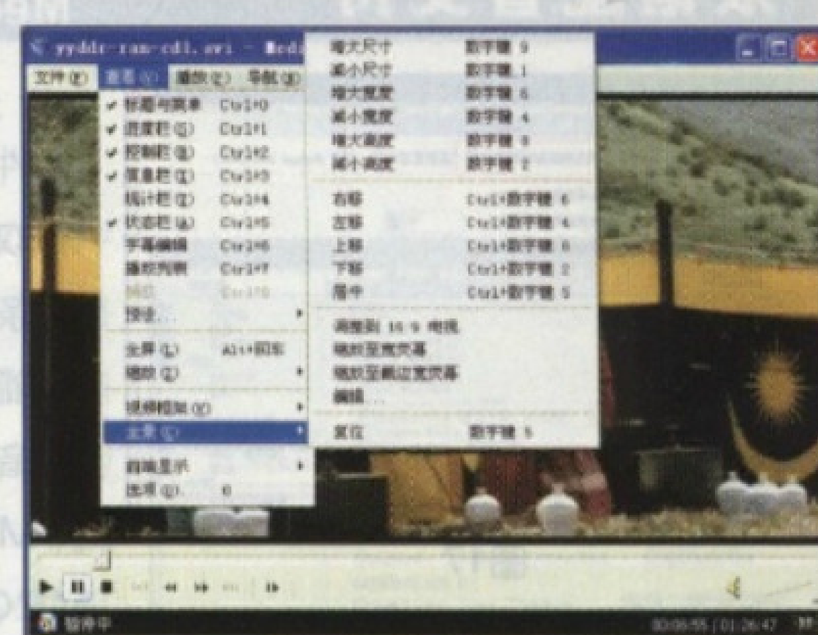

图11

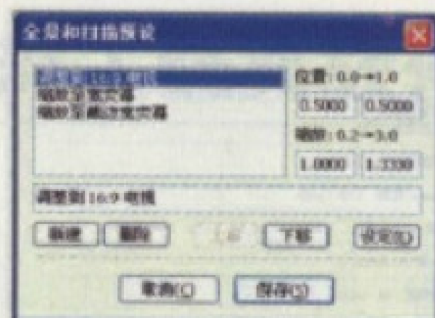
同时启动（图12），不过此时FFDShow不是作为解码器，而是作为前端画面优化工具。如此即可使用对应的解码器进行解码，又可拥有超强的输出画面调整功能，唯一的遗憾是机器的配置不能太差，否则画面的停顿就不可避免了。


图12

画面尺寸调整 Media Player Classic

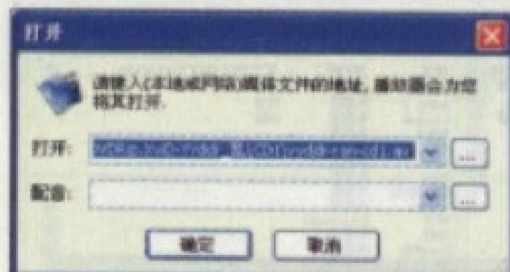
MPC提供了强大的画面尺寸自由缩放、平移以及预设编辑方案的功能（图13）。只需要在播放时轻轻按动键盘右边的数字键，画面就会平滑地朝各个方向缩放或移动，以达到想要的效果和尺寸。例如播放宽荧幕格式的视频时，由于显示器不是标准的电影荧幕，回放的画面为了保持原来的尺寸上下会有两道黑色的遮幅。这时画面回放的质量当然是完美的，但这样的回放画面通常只能用到本来就不大的显示器1/2的面积。这时可以按数字键9将整个画面按原始比例在播放器窗口中放大直到你满意为止。这样做的优点是画面尺寸比例依然不变，缺点是会使部分画面处于显示屏幕之外而损失，此时你可以使用Ctrl+4或Ctrl+6左右移动画面。也可按数字键8将整个画面上下两边在播放器窗口中放大直到你满意。这样做的优点是画面尺寸上绝对不会有任何损失，缺点是由于不按比例缩放，会使画面上下拉长而产生失真。你不用害怕会将画面调得无法收拾，只要按下数字键5，一切就都恢复了原样。你可以结合使用，让画面最大程度地适合你的要求而又不会有太大损


图13

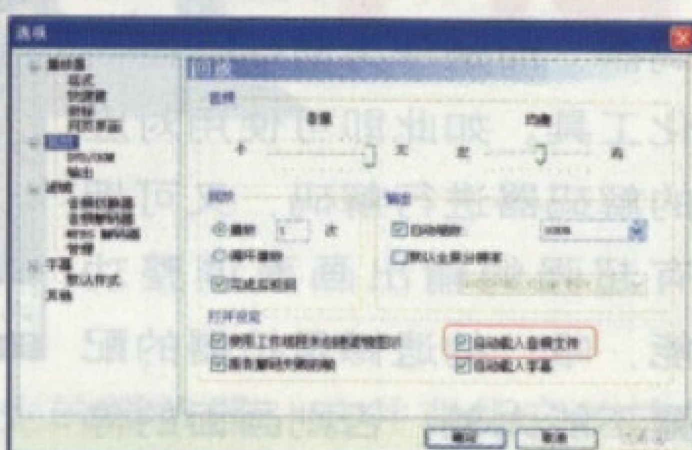

图14

失。画面预设方案中有3种常用设置，还可以自定义回放画面分辨率格式，如此一劳永逸地解决问题（图14）。

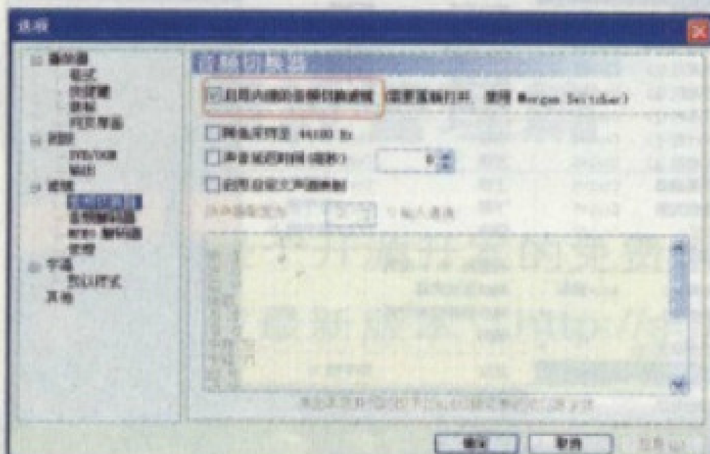
配音输出功能 Media Player Classic


图15

MPC的音频调整功能非常丰富。使用MPC打开视频文件的同时可另外指定一个音频文件作为同步配音（图15）。这项功能避免了必须开两个播放器分别播放的麻烦，同时也节省了系统资源。更为方便快速的方法是：将“选项”设置切换到“回放”面板，勾选“自动载入音频文件”（图16）。然后将配音文件与视频文件放在同一目录下，并使用同样的文件名，直接点击播放视频文件时MPC就会自动载入音频文件了，用户也可以在菜单“播放”→“音频”中切换原视频音轨和配音，非常方便。

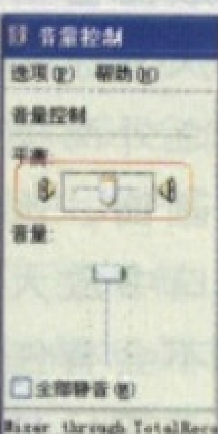

图16

双语配音支持 Media Player Classic

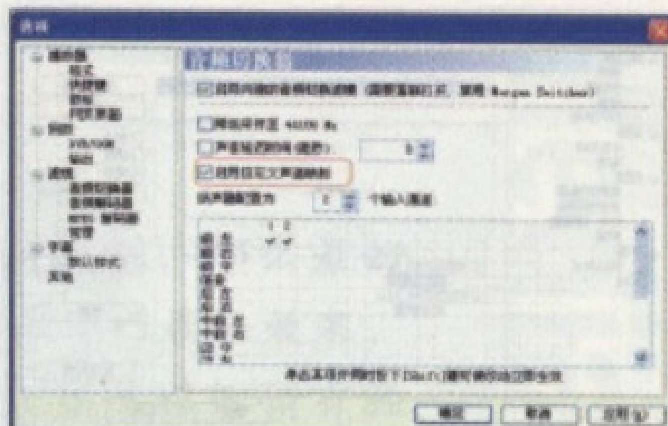

图17

双语配音的多媒体文件是较为常见的，通常双语配音是通过集成两条音轨文件实现的。要能在播放时切换这两条音轨，就必须安装插件MMSWithcer。不过MPC对双音轨的视频文件提供了更直接的支持：打开“选项”设置中“滤镜”→“音频切换器”面板，勾选“启用内建音频切换滤镜”即可（图17）。如果已经安装了MMSWithcer，需要先将其禁用，这样用户可以通过内置的音频切换器选择适合的伴音音轨，同样是在菜单“播放”→“音频”中切换。

声道映射功能 Media Player Classic

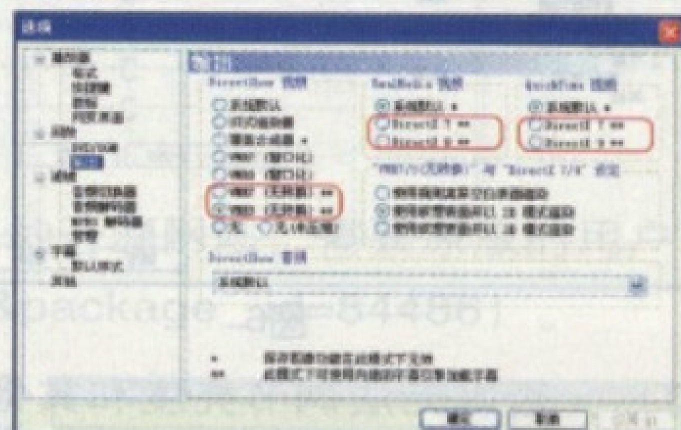

图18

另一种双语多媒体文件并非使用两条音轨，而是分别使用左右声道保存双语配音，以RM格式以及VCD较为常见。在播放这种文件时会同时听到两种配音，解决的办法通常是将音箱的声道平衡调向一端（图18），如此就能关闭一边声道来屏蔽一种配音了。不过这种方法实际上是关闭了其中一个喇叭，单喇叭发出的声音不但细小而且空洞，效果实在不佳。MPC的声道映射功能可较好地解决这个问题，它使用一种类似超级解霸音箱软接线的技术，用户可随意定义各喇叭的输出信号。打开“选项”设置中“滤镜”→“音频切换器”面板，勾选“启用自定义声道映射”，然后将单一声道的输出设置为两个喇叭（图19）。事实上对于AC3等多声道的多媒体文件，如果没有5.1音箱同样可以使用这个功能来保留更多的声音细节。


图19

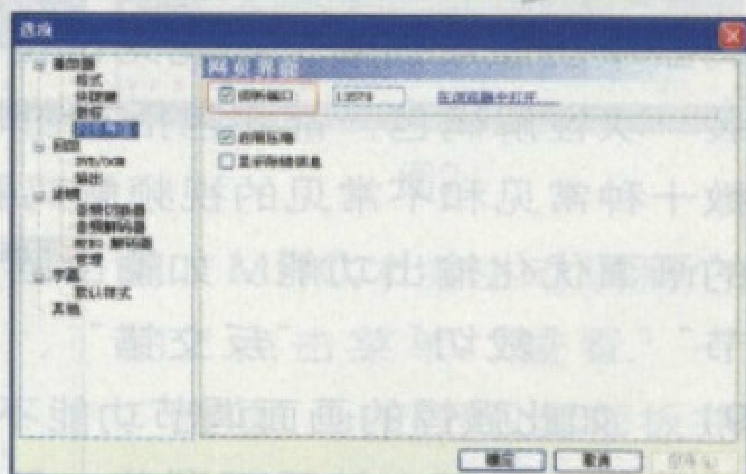
内置字幕功能 Media Player Classic

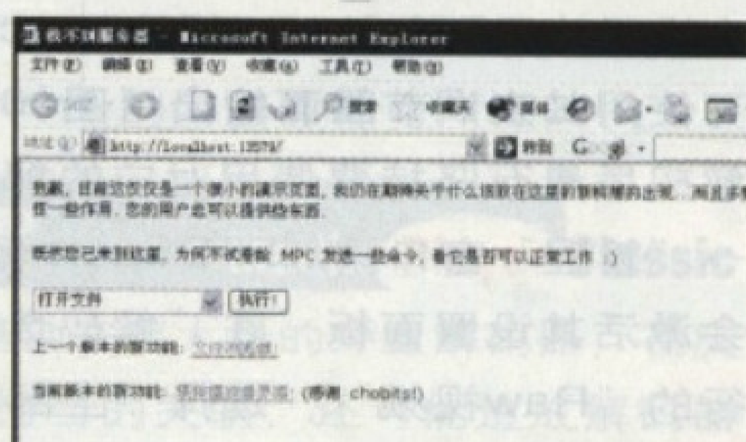
MPC的内置字幕功能完全可以替代任何字幕播放插件，但在默认情况下这个功能并没有启用。要启用这个功能必须先设置正确的回放输出渲染模式，打开“选项”设置中的“回放”→“输出”面板。如果要在播放“DirectShow视频”时启用内置字幕，必须选择“VMR7（无转换）”或“VMR9（无转换）”；而要在播放“RealMedia视频”和“QuickTime视频”时启用内置字幕，必须选择“DirectX 7”或“DirectX 9”（图20）。这其中“VMR7”需要操作系统是Windows XP或以上版本，“VMR9”需要安装DirectX 9，这两项都需要一块具有硬件D3D（DirectX 3D）加速功能的显卡，并且系统必须满足至少其中一项。事实上这几项设置除了能启动内置字幕功能外，对于回放输出的画面质量也有极大提升。但这些功能对系统软硬件的兼容性和性能要求也很高。如果这些方式使用不正常，并且在更换了最新版本DirectX和显卡、主板驱动程序后仍然不能解决，就只能恢复系统默认的常规播放方式了。

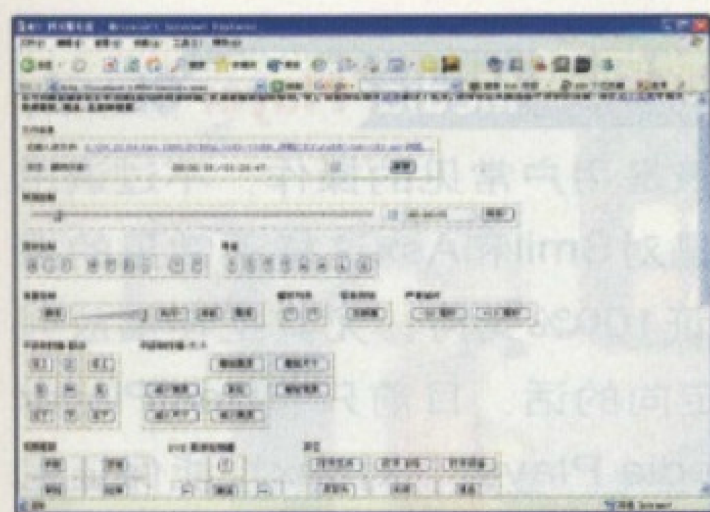

图20

远程控制功能 Media Player Classic

MPC能支持远程控制，应该说这是个比较有趣的功能：用户只需要操作网络浏览器（例如Internet Explorer），就能远程控制MPC。打开“选项”设置中“播放器”→“网页界面”面板，勾选“侦听端口”项（别忘了点击“应用”保存更改），然后点击“在浏览器中打开”（图21），此时IE打开一


图21

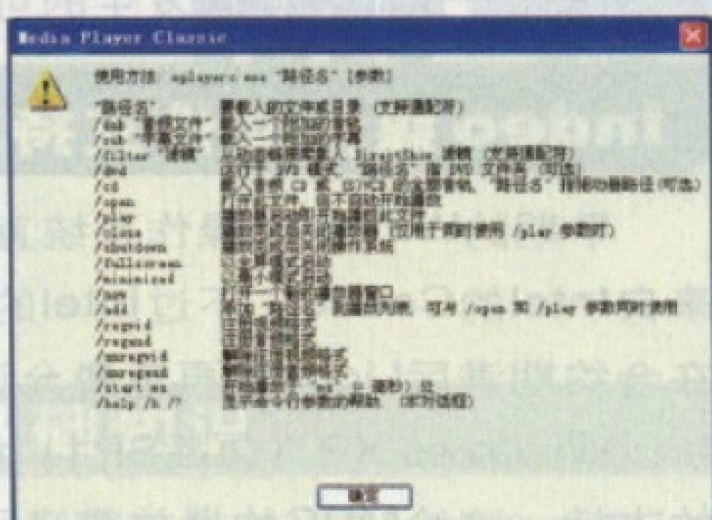

图22


图23

个本地服务网页（图22），继续点击“媒体播放器界面”就可以打开一个网页控制界面了（图23）。此时在这个网页上即可控制MPC的所有操作，可控性一点都不比直接操作图形界面差。这个远程控制功能也许现在还没有什么很广泛的应用，但在未来网络播放中会占据重要的位置。

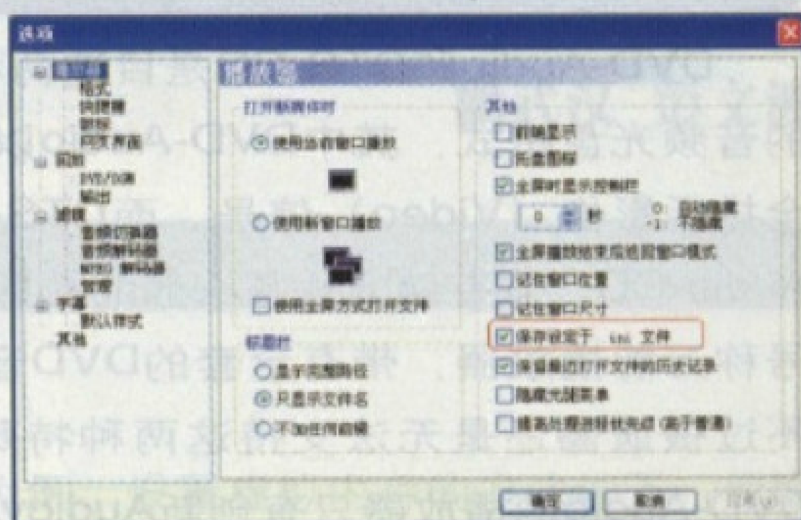
命令行播放功能 Media Player Classic

MPC最特别的功能应该是这个命令行控制了，这是其他播放器所不具备的。只要在命令行中输入相关命令和参数，就能控制MPC启动并产生相应的操作，点击菜单“帮助”→“命令行参数”可打开参数帮助窗口，这里列出了所有的命令行控制参数（图24）。当然如果单独使用命令行功能而放弃播放器的图形操作，无疑是舍本逐末自找麻烦。这个功能的真正意义是在于用其编写BAT文件，从而实现播放的全自动控制。例如编写多个音频文件顺序播放，在最后一个音频文件播放完毕后自动关闭操作系统的BAT文件，就可以在床上放心地使用MPC听音乐，入眠后MPC会自动关闭计算机。


图24

设置信息备份 Media Player Classic

在重装系统或转移MPC时，许多用户都想保存原有的播放器设置、收藏夹内容等信息。不过MPC只是一个单独绿色的文件，这些信息实际上都被储存在注册表中，备份的方法是找到所有的相关注册表项，逐一备份并在新机器中导入，显然这是个艰苦的工作。其实还是有办法轻松地备份这些信息。打开“选项”设置的“播放器”面板，勾选“保存设定于.ini文件”（图25），点击应用按钮后在播放器目录下就会生成一个mplayerc.ini文件，保存播放器所有的相关信息。备份这个mplayerc.ini文件即可用其恢复所有的相关设置、收藏夹等信息。


图25

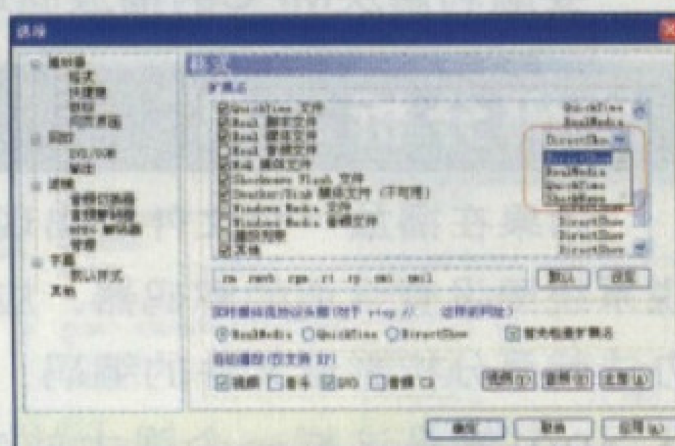
问题解决篇 Media Player Classic

文件格式关联问题 Media Player Classic

许多用户发现，明明已经将MPC修改为某些多媒体格式的默认播放，但双击关联文件却启动了其他播放器，文件格式关联总是无法成功。其实问题的原因在于其他一些播放器的启动自动关联上，例如如果Winamp中设置了关联某种格式的文件，即使这个格式被设置为其他播放器关联，当Winamp启动时这个格式又会被重新关联到Winamp。因此解决的办法只能将具有自动关联播放器的关联格式取消，然后再关联给MPC。另外还有一种关联不上的情况，就是点击被MPC关联的某格式文件，系统会跳出对话框让用户选择使用哪种播放器，就算选择对话框中“总是用此程序打开该文件”，下次双击文件仍然会让用户选择。这是由于系统内的设置冲突，解决方法是先将此格式文件关联给Windows Media Player，按“确定”执行，然后马上取消这个关联，按“确定”执行。此时双击此文件，在跳出的选择对话框中选择MPC即可。

Real媒体播放问题 Media Player Classic

许多用户发现使用MPC播放RM/RMVB时会出现没有图像、速度异常、按停止后不能续播或无法循环播放等问题，这些故障主要是由于回放模式不兼容产生的。打开“选项”设置的“播放器”→“格式”面板，找到格式支持框中的“Real媒体文件(DirectShow兼容)”，将其回放模式由“RealMedia”改为“DirectShow”（图26）。按此设置基本可解决上面提到的播放问题。不过需要注意，Real媒体的“DirectShow”模式不支持流媒体的回放，也就是说网上直接播放的RM/RMVB流媒体将不被支持，此外亦不支持Real 10中高端的5.1环绕音频和lossless格式。


图26

多音频流文件播放问题 Media Player Classic

拥有多条音轨的多媒体文件，播放时会出现异常，通常是播放一段时间后会突然没声音，播放速度变得飞快或缓慢，语音变调等。这个问题是由于MMSWither插件兼容性和完善性太差，对于某些编码的音频流无法处理，特别是当多音频流媒体文件的各音轨编码不一致时，MMSWitcher根本处理不好，尴尬的是其他播放器除MMSWitcher插件外别无选择。不过MPC内置的音频切换器却能很好地解决这个问题，因此当遇到这种多音频流的播放异常问题，只能禁用MMSWitcher插件并使用MPC播放。

系统操作平台问题 Media Player Classic

许多用户发觉自己的计算机上MPC的某些功能始终很难实现，例如说内置的字幕功能，即使需要的条件都符合也无法调用。这些问题的根本原因是用户的操作系统仍然是Win98。由于Win98的日渐式微和微软对NT架构的大力推广，现在不少软件开发者对Win98的支持已经不再热衷，一些新技术和产品都开始抛弃Win9X架构，当然也包括一些多媒体文件的解码器和相关软件，即使可以支持，在功能上也可能有所限制，这不仅是开发者的问题，也是Win9X架构的限制。这些问题几乎是无法解决的，而且随着时间的推移会越来越多，除了更换操作系统没有更好的解决办法。

特殊光碟的问题 Media Player Classic

DVD-Audio和DTS-CD是目前两种较流行又比较特殊的音频光盘格式，其中DVD-Audio以Audio为主，但不完全排斥影像（Video）信号。而DTS-CD就是DTS音轨的Audio-CD，其存储方式与一般的音乐CD相同。尽管MPC号称万能播放器，带有全套的DVD音频/视频解码模块，不过很遗憾还是无法支持这两种特殊光碟。目前可支持DVD-Audio的播放器只有创新Audigy/Audigy2声卡自带的播放器和WinDVD 5白金版；可支持DTS-CD的播放器只有PowerDVD XP/5Deluxe版或WinDVD 4/5黄金/白金版。

播放列表和流媒体播放问题 Media Player Classic

使用MPC调用播放列表是用户常见的操作，不过调用失败也是常见问题。主要是对Smil和Asx这样不常见的播放列表文件，MPC不能保证100%支持，尤其是在播放列表中使用了嵌套的地址重定向的话，目前只有RealPlayer（对Smil）和Windows Media Player（对asx）能保证完全支持。同理对于普通的rtsp/pnm/mms格式流媒体，MPC通常可以很好地支持，但对于经常具有加密和结构嵌套的mms方式，MPC就不免要出问题，因为它无法解析加密和嵌套的结构。这种情况下只能使用Windows Media Player。事实上建议还是使用原版的播放器播放网络直播的流媒体，这能将问题发生的可能性降至最低。

Indeo媒体文件支持 Media Player Classic

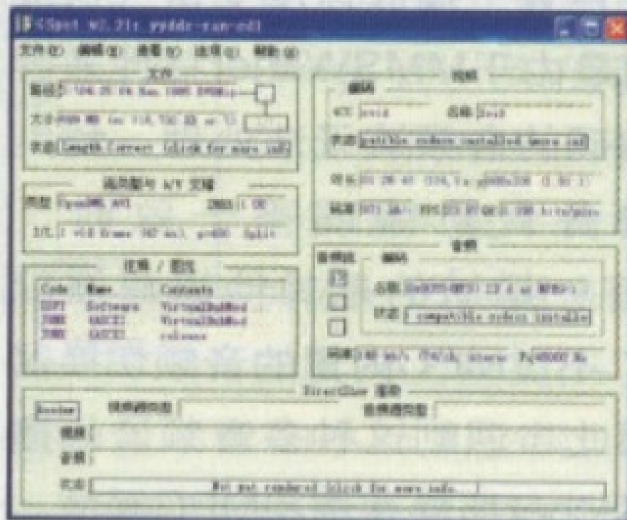
早期的Windows操作系统直接支持Indeo解码，采用来自Intel的Codec。不过Intel的技术来自Ligos的授权，在合约期满后Ligos不再免费允许Windows使用其技术，所以Windows XP（包括SP1）操作系统中去掉了此格式的支持，这给MPC的播放带来了一些麻烦。不过如果经常进行Windows Update，仍然可以获得此Codec。Windows XP修补程序（SP2）Q327979就是Indeo3-5的一个综合解码包，将其下载安装即可。XP之前版本的Windows操作系统不存在此问题。

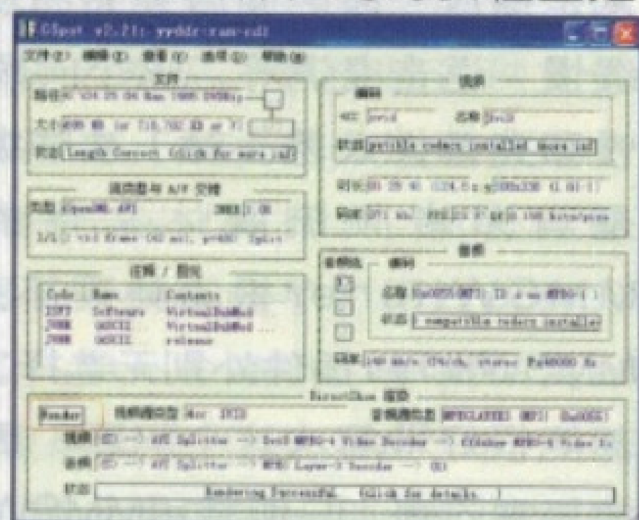
工具支持篇 Media Player Classic

要顺利解决MPC的播放问题，一些第三方的工具仍是必不可少的，这些工具能分析获得MPC无能为力的信息。

编码分析工具 Media Player Classic

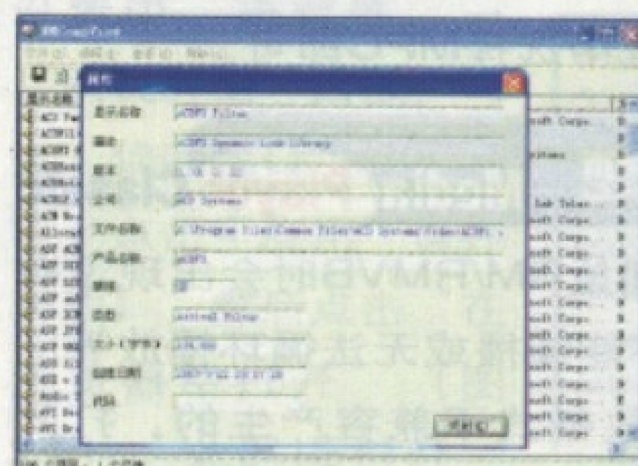
如果在播放一个文件时出现问题，例如得到错误信息说系统里没有合适的解码器，应该怎么处理呢？最直接的办法就是分析影音文件的编码，以确定解决问题的方向。G.Spot就是这样一个强大的分析工具（http://www.newhua.com/soft/24561.htm）。启动G.Spot后，只需将需分析的多媒体文件拖进G.Spot的窗口，其编码以及关于档案的详细数据，比如档案中影/音数据所占的比例等信息都一览无遗（图27）。用户可以轻易看出问题所在，因为文件的所有编码信息，包括系统中是否有可用的解码器都展现在这里。还可以尝试按下“Render”按钮，看是否可以正常渲染，时渲染使用的是什么解码器。如果渲染成功表明系统应该能播放此多媒体文件，此时要检查是否在MPC中将相应的解码器禁用。如果渲染失败，那么就要下载安装对应的解码器了（图28）。对显示的信息不甚了解的用户，可以利用“文件”菜单中的“保存文件头为”菜单项保存一个小巧的多媒体头描述信息文件，然后寻求对多媒体格式比较了解的朋友帮助分析解决。

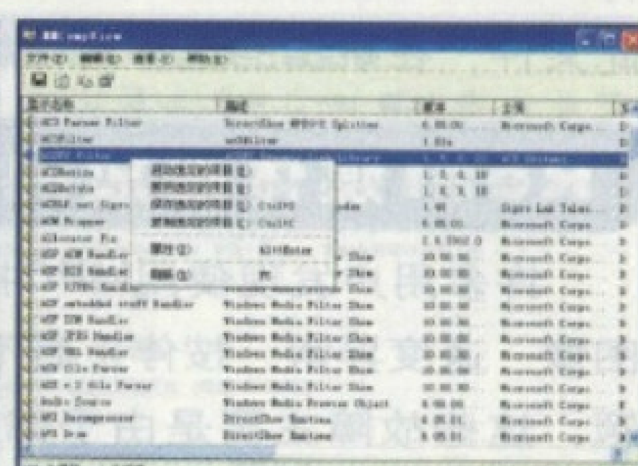

图27


图28

解码器管理工具 Media Player Classic

虽然MPC有内置的解码器管理功能，但并不能查看解码器的存放位置等更多的信息，也不能进行备份操作，所以这款小巧的编码器查看管理工具MMCompView也是有必要的（http://hnpy.onlinedown.net/soft/19651.htm）。启动MMCompView后双击任一编码器都能查看其具体信息（图29），也可以使用鼠标右键对其进行禁用、备份等操作（图30）。


图29


图30



“我的内存又不够了！”经常听到朋友们这样抱怨，一种难受的感觉油然而生：慢！为什么这么慢呢？其实抛开系统方面的原因，有些时候，表面上某些应用程序已经关闭了，但它并没有释放出所占用的系统资源，或是某个应用程序特别耗费系统资源。这些现象和操作系统本身没有太大关系，除升级该应用程序外，比较好的办法是采用一些内存优化软件来释放被占用的系统资源。

内存优化专家 Memory Zipper

■武汉 彭文波

一、内存优化基础知识

优化内存之前，我们先了解一些关于“虚拟内存”的基础知识。

1.虚拟内存的作用

内存在计算机中的作用很大，电脑中所有程序都需要读入内存来执行，如果执行的程序很大或很多，内存就会消耗殆尽。为了解决这个问题，Windows中运用了虚拟内存技术，即拿出一部分硬盘空间来充当内存，在内存不足时，电脑会自动调用硬盘来充当内存。

一个最简单的现象是，如果电脑有256MB物理内存，读取一个容量为500MB的文件时，必须要用到较大的虚拟内存，文件被读取后就会先储存到虚拟内存中，当前要使用的部分才读入物理内存。

2.设置虚拟内存

通常，Windows系统是按默认设置来自行管理虚拟内存的，但它比较保守，难以取得最佳的工作效率。进行虚拟内存的调整优化后，可提高系统的运行性能，减少虚拟内存交换文件时产生的文件碎片，避免在复杂操作中因内存不足而出现错误，提高系统读取数据的效率。

以Windows XP为例，设置虚拟内存的方法如下：用鼠标右键点击“我的电脑”，选择“属性”，在“系统特性”窗口中选择“高级”标签，单击面板上的“性能选项”按钮，在弹出对话框中单击“更改”按钮，即可进行虚拟内存设置。如图1所示。设置时，选择剩余空间较大的分区，以保证操作系统所在的主分区的完整性和稳定性，然后在“初始大小”和“最大值”文本框中输入适当的范围值（具体设置请参考本期36页《提高性能，避免误区》文）。注意，在设定虚拟内存之前，最好先将其所在的硬盘分区进行碎片整理。

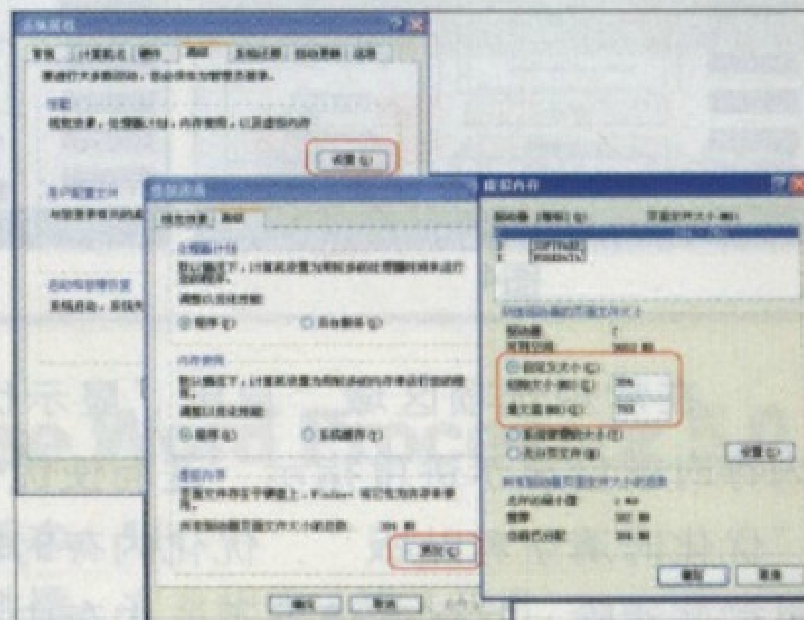


图1

二、使用Memory Zipper进行内存优化

Memory Zipper是一款小巧而实用的内存优化程序，界面有点苹果软件的风格。该软件可恢复系统遗漏的内存，并以图表形式显示内存使用状况；它作为内存管理与调校工具，帮助将系统没有释放干净的内存清除掉，并且将被零散占用的内存整合，避免系统因为内存资源越占越多导致死机。此外还具有CPU监测功能，利用闲置的空文件降低CPU的负荷。

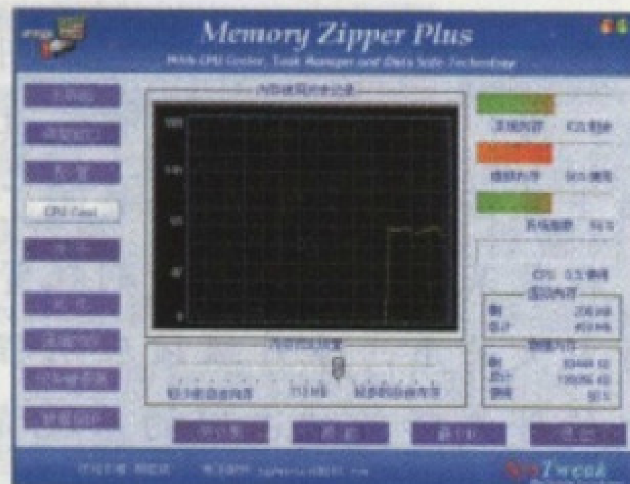
软件下载地址：http://www.systweak.com/或http://www1.skycn.com/soft/3346.html

1.内存优化

Memory Zipper安装完成后，会在任务栏中建立一个图标自动对系统内存进行管理。启动后，界面上显示了系统内存的使用情况，如图2所示。

在“内存使用历史记录”栏中，以图表方式显示系统中的物理内存使用的变化过程，黄线以下部分代表可使用的空余内存量。在图表右侧还有一些图示信息显示当前内存的使用状况。图线区域的下面是自由内存滑动条，设置

自由内存目标后，单击“优化”按钮，软件就会以设定目标进行优化，从而让用户获得需要的空闲内存。


图2

随着系统物理内存总量的不同，能优化出的空闲内存数量也不一样。选项卡右边用图示方式分别显示出系统内存、虚拟内存及物理内存等信息，并以数字方式显示了相关信息。

2.统计表

在主界面下方有个统计表按钮，通过它可直观地实时查看物理和虚拟内存及CPU的使用情况（图3）。


图3

3.配置

点击“调整窗口”进入系统设置面板，系统给出了两种设置方案，“优化小内存系统”和“速度优化”。在“Windows缓存优化”下方的滑动条中，可选择磁盘缓存的空间大小。还有其他一些优化设置，如图4所示。

单击主窗口左边的“配置”按钮，可对软件本身进行设置，如时间间隔、图形显示方式等。如图5所示。


图4

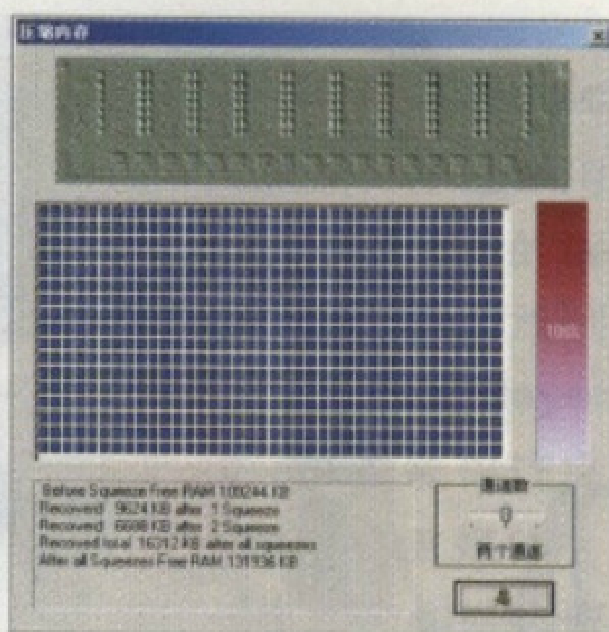

图5

在常规选项区域，启用“显示优化进程”，在优化内存时就会显示进度指示，进而使优化过程更透明。启用“优化时清空剪贴板”，优化内存时就会将剪贴板上的信息彻底清除。在多数情况下，内存中很大一部分用于保存剪贴板上的数据，选择此项，便于得到更好的优化效果。启用“最小化时刷新曲线图”后，最小化软件时也会对其中的图表进行更新，以便随时查看。

“刷新频率直方图”区域的滑动条可设置工作设置对话框中显示信息的刷新频率。启用“自动优化每隔”选项后，就可以通过下面的滑块设置间隔时间，按照用户设置的优化目标来优化系统内存。这使得程序可以自动优化。而“自动优化系统内存”选项的作用是程序在可用内存降低到一定程度时自动优化。

选中“启动时自动加载”，则可在系统启动时自动启动Memory Zipper程序。另外如果希望程序在启动时就自动优化内存，可选中“启动时优化内存”。

现在，参数设置完毕，单击左边的“优化”按钮，就可以根据上面的设置优化内存了，如果需要对内存进行清理与释放，单击左边的“压缩内存”选项，选择“开始”即可。如图6所示。


图6

除设置自动优化系统内存外，我们还可通过系统托盘区域控制图标右键菜单里的Optimize指令随时对系统内存进行优化。用户在运行大型应用程序之前，对系统内存进行一次优化，就能腾出更多的空闲内存，从而更有效率地使用内存。

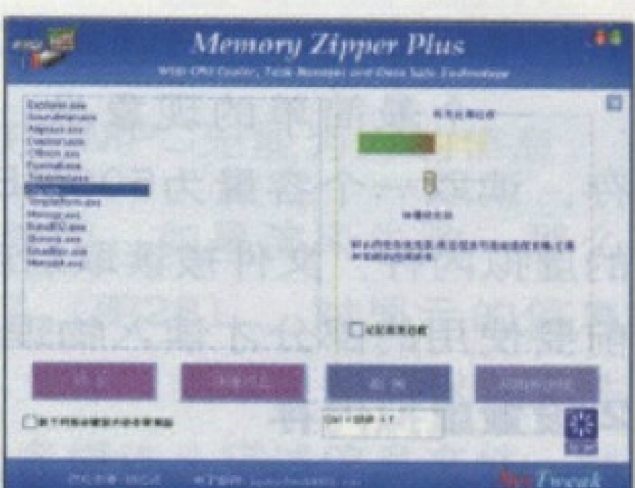
4.CPU Cooler

CPU Cool是这个软件很有个性的一个地方，它具有CPU冷却器的功能。单击这个按钮，可查看系统中的CPU信息，包括CPU的类型、是否支持MMX及3D Now!技术等。选中“启动时启动CPU Cooler”，Memory Zipper Plus可自动执行，这对于高主频的各种CPU非常有用（图7）。


图7

5.任务管理器

使用任务管理器结束不必要的进程，对于释放内存空间也是必要的。为安全起见，Memory Zipper自带的任务管理器并不显示系统进程，以免出现错误。但其简单易懂的界面还是值得称道的（图8）。


图8

6.数据保护

Windows系统使用缓存读写文件以提高读写效率并避免磁盘碎片的产生，因此数据在写入磁盘前保存在缓存里，直到数据量达到一定限度再一次性写入磁盘。这样产生的问题是，如果在数据写入磁盘前出现程序错误，或者非法关机等误操作，缓存中所有数据将会丢失。Memory Zipper Plus提供了数据保护功能，它可以寻找内存中所有大块未保存的数据保存到磁盘。这项功能在默认状态下是开启并高度推荐的（图9）。


图9

通过以上的一系列优化，内存就可以释放出更多空间，从而大大提高系统的运行效率，有兴趣的朋友可以一试。

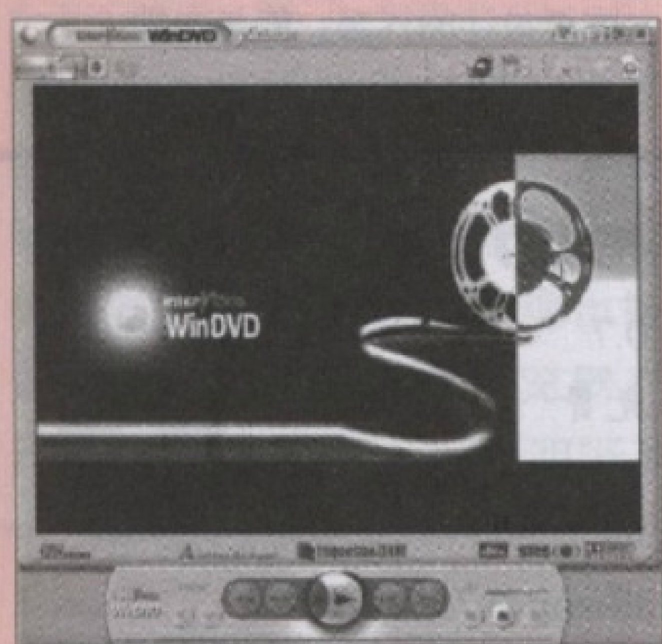
身临其境的感觉——WinDVD 6.0



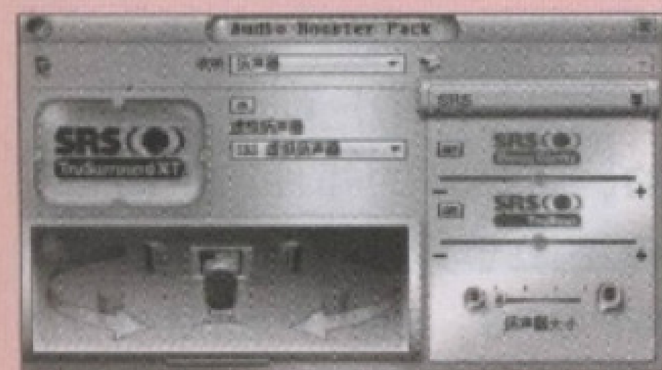
□类型：媒体播放 □版本：6.0
□大小：27.7MB □性质：共享（14天试用）
□平台：Win9X/Me/2000/XP/2003 □主页：http://www.intervideo.com
□下载：http://www.newhua.com/popoft/200415/WinDVD6.exe

WinDVD和PowerDVD是目前公认最佳的DVD播放软件，虽然WinDVD播放时的系统占用率略高于PowerDVD，但它的画质和音效是最好的。WinDVD支持互动DVD内容，支持AC-3 Dolby Digital和DTS音效，还支持SRS等音效加强技术。又是一年过去了，继广受好评的WinDVD 5.0之后，全新的6.0版本如期而来。

新版本WinDVD使用精心设计改进的外观，界面更赏心悦目；优化了解码核心，采用先进的TrimensionDNM动态影像技术，可让某些模糊抖动的图像画面变得清晰锐利；WinDVD 6还支持包括DVD-Audio、Intel High Definition Audio、WMV-HD在内的新一代高传真音效与影像格式；软件增加Audio Booster Pack，其中包含Dolby Digital、Dolby Headphone、Dolby虚拟扬声器、DTS数字环绕音效和SRS TruSurroundXT，让你获得丰富、圆融的聆听感受；新增速成片段功能，可方便地抓下精彩的电影场景，存为动画图片文件；新版本WinDVD针对Intel Centrino处理器进行了优化设计，可显著延长笔记本电脑电池寿命；新增流畅的逆向播放功能，可别出心裁地倒退播放影片，动作流畅且不会掉格；增强了MyPlayback，可建立个人专属的播放清单，将DVD中你喜爱的播放点加注书签，或是抓下精彩的图片（包括用WinDVD 6的影像效果增强过的影像）；另外，软件支持"Smart Stretch"特性，在宽屏幕（16：9）显示器上欣赏普通4：3的影片（或反过来）时，该特性可让你量身修订观赏的影像，以巧妙的方式补偿显示的差异。



精心设计的外观



新增音频功能，新的聆听感受

工具快报

首先向各位读者致歉！由于笔者的疏忽，没有对11期杂志"工具快报"中介绍的AbiWord进行详细测试，刊出后不少读者反映根本无法加载中文词典，导致该软件完全不能支持中文文档。这是笔者接手"工具快报"以来出现的最严重的问题，给读者和杂志造成了不良影响。笔者事后进行了深刻反省，在这里向大家郑重道歉，并杜绝在今后出现类似事情，请大家监督。最后感谢好友洪俊文对本栏目的鼎力支持。

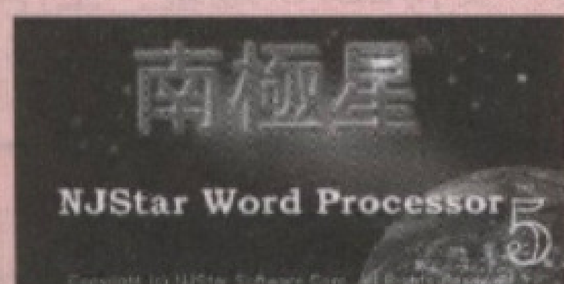
（软件推荐信箱：xink@vip.sina.com）

■河北 李岩

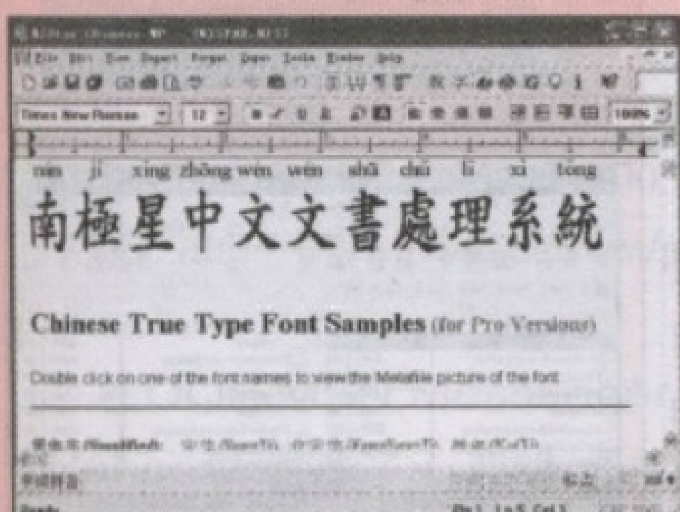


文字处理好帮手——NJStar Chinese Word Processor 5.0

□类型：文字处理 □版本：5.0
□大小：6.93MB □性质：商业软件（30天试用）
□平台：Win9X/Me/2000/XP/2003 □主页：http://www.njstar.com
□下载：http://www.newhua.com/popoft/200415/NJCWP500.EXE



近来，南极星公司推出了他们最新的字处理软件NJStar Chinese Word Processor 5.0。由于该版本是中文版，所以支持简体和繁体中文，需要日文支持的朋友可以去主页下载它的日文版。软件的主要特性有：支持普通的文本编辑，包括格式化和转换；支持即时英译中和中译英；支持手写输入，并支持20种输入法，自带10种中文字体；支持竖排文本；可同时在一行里输入简体、繁体和英语3种字体。全新的5.0版本增加了许多实用的功能，如Popup Dictionary（弹出字典）功能，将鼠标指向单词和短语即可马上查阅词典/翻译；新的语言学习功能，附带的"study list"可进行词汇学习，另外新的"Word Annotation"功能可在每段结尾搜索NJStar词典，注释拼音拼写和英文含义；新增"Pinyin teaching"输入模式和输入栏词典查找；具备英文拼写检查和发送邮件功能；汉字信息对话框增加"含义"区域。



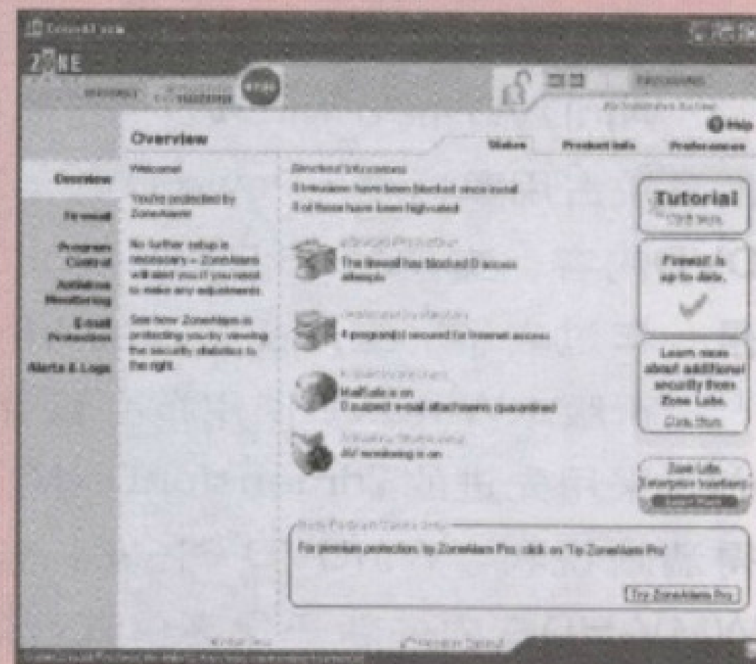
类似写字板的界面

网络铁闸——ZoneAlarm 5.0



□类型：网络安全　□版本：5.0
□大小：5.6MB　□性质：免费
□平台：Win9X/Me/2000/XP/2003　□主页：http://www.zonelabs.com
□下载：http://www.newhua.com/popoft/200415/zlsSetup_50_590_043.exe

ZoneAlarm是一款屡获殊荣的防火墙产品，最近升级为全新的5.0版本。它可以监视你的系统，当有程序要访问网络时就会跳出对话框，征求你的同意。如果你确定某类访问是正常的，那就可以给它设置规则，以后就不会再来烦你。它还可以监视外来数据，当有黑客攻击时，它会自动记录攻击者的IP地址。新版本重新设计了图形界面，所有信息一目了然；优化了系统占用，你几乎感觉不到它在后台运行；由于防火墙会监视网络，所以软件防火墙都会对网络速度造成轻微的影响，这次版本的升级就处理好了这方面的问题，网络影响微乎其微。新版本还增加了病毒监测功能，采用新的警报查看器，增强了程序操作的安全性。此外，最新推出的5.0系列还有捆绑CA杀毒软件的套装版本，非常超值，需要的用户可到官方网站下载。



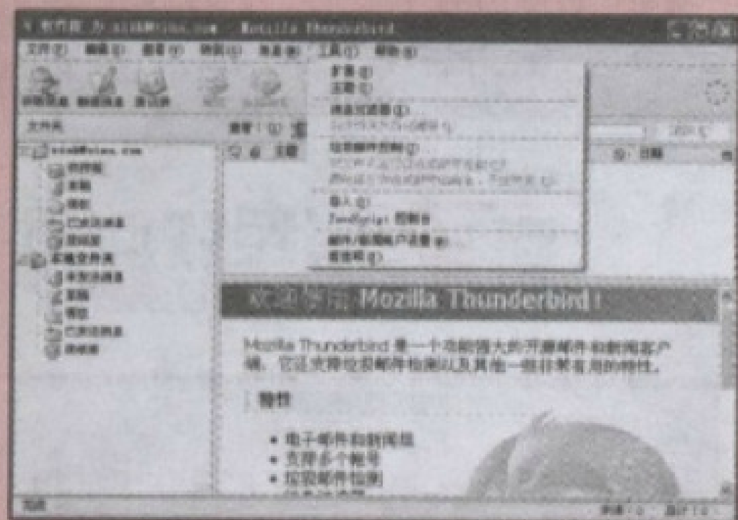
重新设计的界面，简单易用

如迅雷般迅捷——Mozilla Thunderbird



□类型：电子邮件　□版本：0.7
□大小：6MB　□性质：免费
□平台：Win9X/Me/2000/XP/2003/Linux/Macintosh
□主页：http://www.mozilla.org/projects/thunderbird
□下载：http://www.newhua.com/popoft/200415/ThunderbirdSetup-0.7.exe

软件有一个响亮的名字：雷鸟。Thunderbird是Mozilla浏览器的一部分，可单独下载使用，也可和Mozilla Firefox（本刊2004年第07期有介绍）配合使用。与Mozilla一样，Thunderbird是一款自由的、开放源码的、跨平台的邮件客户端和新闻阅读器，可运行在现今大多数操作系统上，包括但不限于Windows、Linux和Macintosh；它和其他大部分邮件客户端一样，支持POP3、SMTP和IMAP4协议，你还可以使用它订阅你喜欢的新闻组内容。除此以外，它还有一些超过其他邮件客户端的优点，比如超强的邮件规则、垃圾邮件分类和虚拟文件夹等。新版本加入了对插件的支持，由于和Firefox使用相同的解析核心，所以它可以支持大部分Firefox的插件来增强浏览Html文件的效果；还支持发送S/MIME加密邮件；新版本比以前更小、速度更快；增加扩展管理器和主题管理器；采用更小的下载管理器……另外，Thunderbird的通讯簿功能也很强大，支持LDAP地址、工作单位、联系方式等，在某些方面来说已经不比一款个人信息管理软件差了。



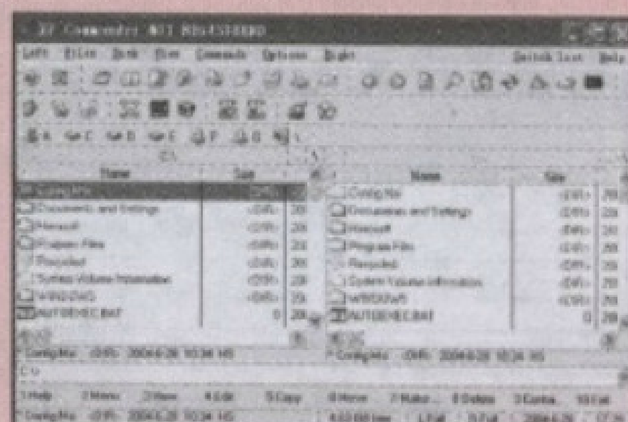
增加了特殊的管理器

文件管家——EF Commander

□类型：系统增强　□版本：3.88
□大小：1.44MB　□性质：共享（功能时间限制）
□平台：Win9X/Me/2000/XP/2003　□主页：http://www.efsoftware.com
□下载：http://www.newhua.com/popoft/200415/efc.exe

从DOS时代走过来的朋友，都知道有一种用两栏显示来管理计算机资源的方式：两栏窗口每一面都有自己的目录树，所以在进行相关操作如压缩、解压缩、比较时都不用进行路径设置，除非你想放到其他文件夹。此类软件中比较著名的就是Total Commander，遗憾的是其软件界面还停留在Win3.1时代。EF Commander有着漂亮的超扁平风格的按钮和菜单，完全可自定义的文件类型配色方案，让你对文件类型一目了然。除了漂亮的外表，它的功能也不含糊，可直接解压缩常见的压缩格式如zip、rar等；





两栏显示的界面

内建的快速查看功能使你能通过特定的快捷键查看nfo、txt、rtf、jpg和bmp等文件；通过插件的支持，它还可以浏览超过200种格式的文件；另外，它还有简单的目录文件比较工具，可以方便地把所有的不同文件找出来。

媒体播放多面手——Zoom Player 4.0

□类型：媒体播放　□版本：4.0
□大小：996kB　□性质：免费
□平台：Win9X/Me/2000/XP/2003　□主页：http://www.inmatrix.com
□下载：http://www.newhua.com/popoft/200415/zp400std.exe

本期介绍的这款媒体播放器，对很多人来说并不陌生。Zoom Player和Media Player Classic一样，是以播放格式全面著称的多媒体工具。它是非常专业的播放软件，小巧精悍，带有金属反光的界面充满了现代气息；其设置选项非常多，要全部弄清楚还真要下一番功夫；但你不要以为它只注重外观而忽略了操作性，其控制栏做得简单而高效，每个按钮都做到了“看图标，识功能”。新版本的Zoom Player支持Audio-Bar（音频模式）模式，在此模式下会禁止所有视频输出，而播放界面则最简单化；另外，对各项功能和参数选项进行了大量优化和改进，这些细节不影响使用，却大大方便了用户——如文件向导功能的增强，现在可以很方便地在驱动器和文件之间直接切换；播放列表的功能同样得到了加强，它的外观也被重新设计过，整个列表被分成3个区域（主要列表、当前目录和一个Mini的文件浏览器）；双击标题栏，可在音频模式和DVD模式间切换；重新设计了导航器界面，更加明晰并且支持“换肤”。

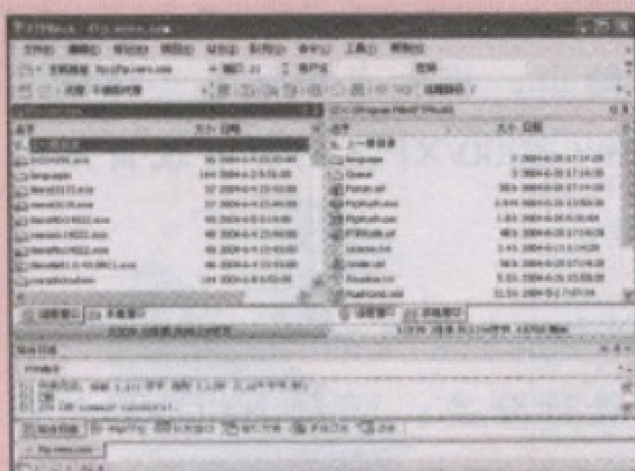

简洁高效的播放界面

让FTP跑起来——FTPRush



□类型：FTP软件　□版本：1.0 RC2
□大小：2.69MB　□性质：试用（30天试用）
□平台：Win9X/Me/2000/XP/2003　□主页：http://www.ftprush.com
□下载：http://www.newhua.com/popoft/200415/ftprush.exe

就在一个月前，笔者还认为FlashFXP是最方便实用的FTP客户端软件，可是随着FTPRush的出现，笔者开始动摇了。FTPRush的前身是UltraFXP，相信大家都略有耳闻，虽然是一款“年轻”的软件，影响却不小。FTPRush目前还在进行测试，完全免费（但有使用时间的限制），其最吸引人的地方就是“多容器”，也就是说即使你连接100个FTP，也只需要1个FTPRush，而每个FTP都可以有自己的特殊设置。在协议的兼容性上软件做得非常好，完美支持FTP和FXP协议。同时它还有一个可以完全自定义的外观，根据使用习惯的不同，你不仅可以调整窗口大小，还可以设置位置和数量等。另外FTPRush支持脚本，可以自动工作；支持sfv文件的自校验，如果发现文件下载出错，会自动申请重新下载而无需用户干预。由于FTPRush目前还未正式发布，有些功能目前尚在开发中，仅选项而无实际对应的功能。

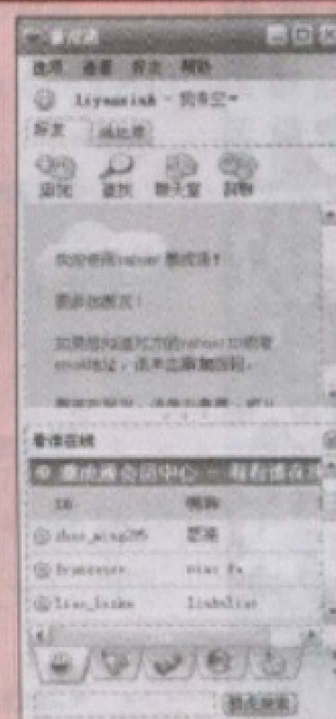

所有窗口位置均可自定义

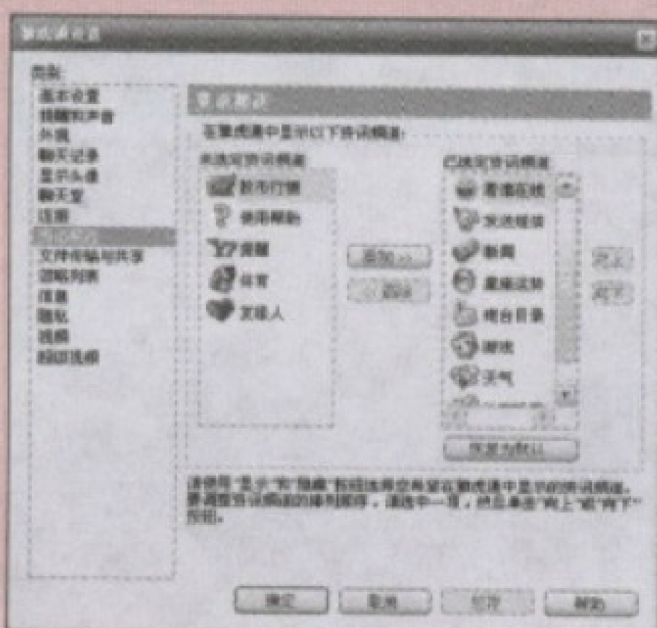
即时通信新选择——雅虎通 6.0

□类型：网络聊天　□版本：6.0
□大小：4.61MB　□性质：免费
□平台：Win9X/Me/2000/XP/2003　□主页：http://cn.yahoo.com/
□下载：http://www.newhua.com/popoft/200415/ymsgr6cn.exe



在QQ和MSN Messenger占据的中国即时通信市场上要杀出一片天可以说是难上加难，不过这次Yahoo看来铁了心要进入中国了——且不说中文版的雅虎通早于其他语言版本几个月发布，它所带来的新特性也着实让人心动。雅虎通的界面被重新设计，可更换皮肤，比以前更加美观；群组管理层次也更清晰，可区别好友显示在线状态，比如设置上班时只对同事显示在线、下班后只对朋友


统一功能窗口


资讯一网打尽

显示在线；新增个人头像，支持个人图片上传，可以看着对方的照片聊天；采用一站式联络信息管理，无需反复切换界面，所有功能集中在统一的界面上，更加便捷；新增可以说出你心里话的几十款个性“巧嘴娃娃”，让聊天更加声情并茂；可在聊天窗口内直接搜索；新增数十个“动态表情符”；还把地址簿也集成进来（支持5000个联系人地址），这样不管是添加联系人还是给联系人写信，都方便很多；通过安装附加的功能包，甚至可以把你的收藏夹也同步到Yahoo，这样不管到哪里都可以通过Yahoo访问自己喜欢的网站了；在目前聊天软件附加广告日渐风靡的今天，Yahoo的主程序和聊天窗口还是干干净净的，实在让人敬佩。在Gmail的推动下，现在很多E-mail提供商都增大了他们的邮箱容量，Yahoo也不例外，不过要享受到免费100MB的邮箱容量，前提条件就是必须安装雅虎通6.0并至少添加一位好友。

友情提醒： Yahoo提供了创建辅助账号的功能，可防止真实Yahoo地址在聊天时不慎泄漏，以阻止垃圾邮件。

压缩圣手——WinRAR



□**类型：** 压缩软件
□**版本：** 3.40 beta
□**大小：** 1.1MB
□**性质：** 共享（40天全功能试用）
□**平台：** Win9X/Me/2000/XP/2003
□**主页：** http://www.rarlab.com
□**下载：** http://www.newhua.com/popoft/200415/wrar34b2.exe

WinRAR作为一款优秀的压缩工具，一直保持着稳健的升级，它的每次更新都会给用户带来不少惊喜。RAR除具有超高的压缩率，还可以方便地通过缩档分卷、增加恢复分卷来提高数据的安全性。另外利用它还可以做出非常专业的安装程序，许多著名的软件（如HyperSnap-DX），就是使用它制作安装程序发布的。除上述功能外，对多种压缩格式的良好兼容性更让WinRAR广受赞誉。此次发布的新版本在原有基础上，增加了对开源7zip格式和UNIX/Linux下普遍使用的gz压缩格式的支持；新版本优化了快速压缩时的压缩速度，使得以前一直被诟病的压缩速度问题得到了一定改善；出于反病毒的需要，新版本可拒绝解压缩特定的可执行文件类型，如exe和scr等；同时增加了新的命令参数“-ep3”，当使用此参数时，RAR压缩包可以记录包括驱动器号在内的完整路径。


一如既往的外观

软件升级快报

GoldWave 5.08： 著名音频编辑工具。新版本增加撤销命令；支持提示文件输入/输出，提示点和信息支持视觉显示；更新了Ogg和WMA插件；通过新的定制设置，可支持可变比特率MP3编码；Windows 2000/XP上的非管理员用户也可以使用CD Reader了。下载地址：http://www.goldwaving.com/downloads/gwave508.exe。

Virtual CD 6.0： 出色的虚拟光驱工具。新版本采用全新图形界面，可按需进行自由定制；可将几个虚拟CD刻录为一张Smart Virtual DVD；新增复制模版和“一击复制”功能；可对虚拟和物理光盘进行分类；可为CD/DVD光驱进行加锁和解锁；扩展了新的打印功能；可对虚拟光盘进行加密；提供在线升级检测功能。下载地址：http://www.virtualcd-online.com/vcddemoe.exe。

XnView 1.70： 优秀的图像浏览工具。新版本采用新的NERO SDK；改进了红眼消除方法；新增对ACE、BMP DXT1/DXT3格式的支持；可按图像名称进行排列；修正了一些Bug。下载地址：ftp://ftp2.xnview.com/xnview/XnView-win.exe。

SnagIt 7.1： 著名截图工具。新版本增加扩展程序输出功能，可方便地对截图进行编辑处理；新增即时通信输出功能，可方便地与朋友分享截图；新增配置输入/输出功能；对网页截图功能进行了改进和增强。下载地址：ftp://ftp.techsmith.com/Pub/products/snagit/SnagIt.exe。

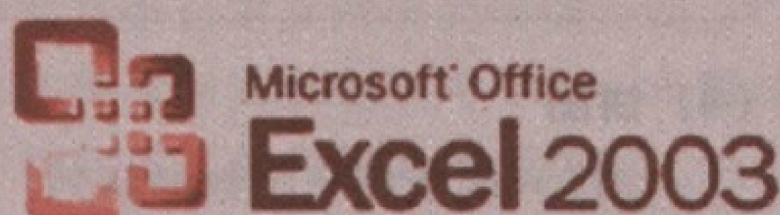
System Mechanic 4.0j： 著名系统优化设置工具。新版本增强了磁盘碎片整理工具，可检测并对未格式化/损坏驱动器作出相应反应，增加了通过关联菜单选择驱动器的功能；增强了调整Windows设置模块，增加按名称排列开始菜单功能（无须重启）；增强了弹出窗口阻止器；另外修正了一些Bug。下载地址：http://sm.iolo.com/systemmechanic.exe。

CloneDVD 2.0.9.4： 优秀的光盘复制工具。如果VIDEO_TS文件夹不存在时，可撤销载入视频文件；支持保存当前窗口位置和尺寸；更新了多语言支持。下载地址：http://files.elby.ch/download/SetupCloneDVD2.exe。

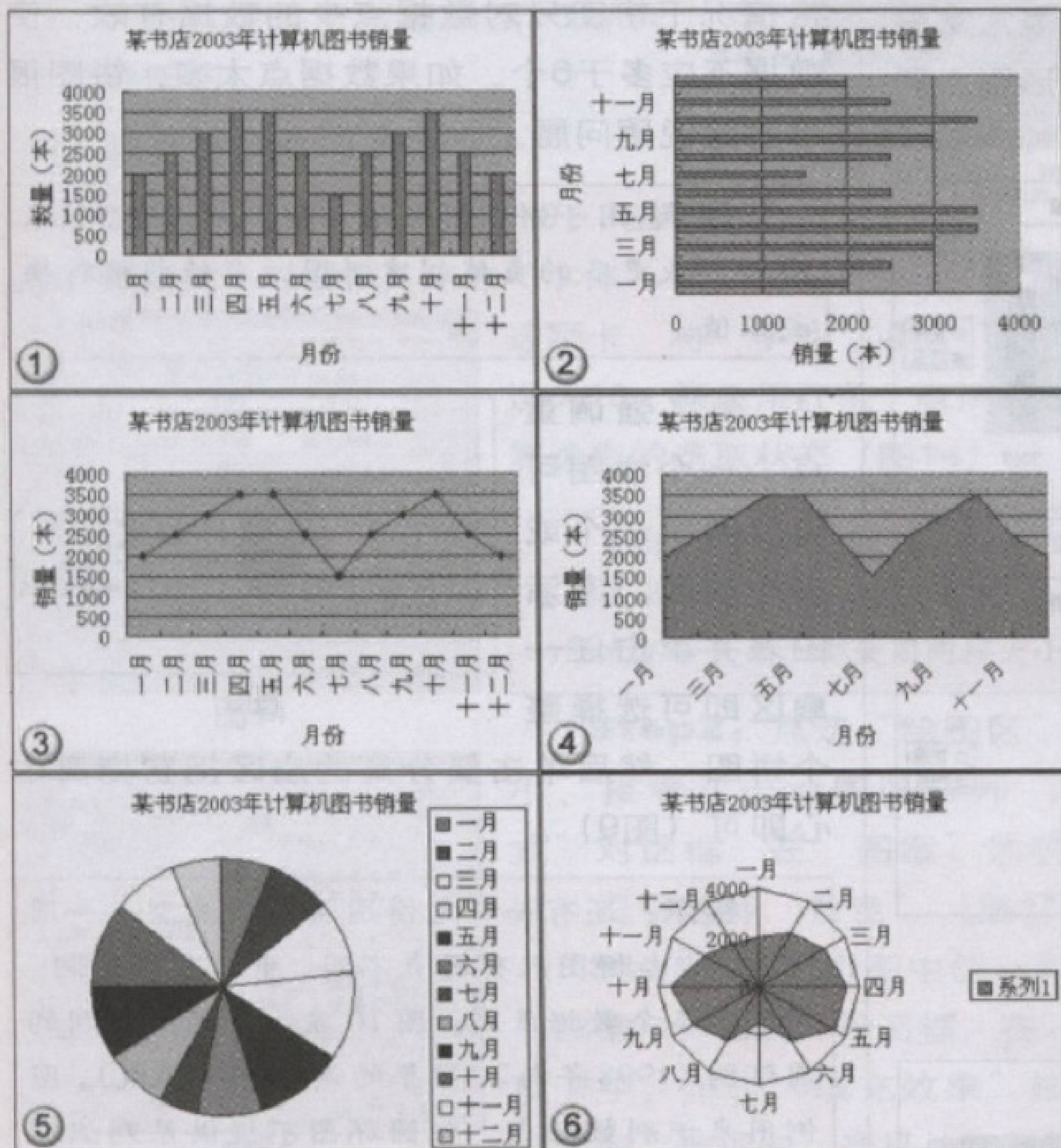
Excel丰富的图表类型为用户提供了自由发挥的空间，用户可根据数据特点选择不同的图表类型，正确的图表类型常常是使信息引人注目的关键因素。那么如何判断自己的数据该使用哪种图表类型呢？我无法给出准确的答案，笼统地说应该是能让用户最快最多地获取信息的图表。也就是说用户看一眼就能明白其中的含义。

文字和数据的彼端

——Excel图表功能连载（二）



■重庆 烟波



左图显示的是6种不同的图表类型，尽管它们表述的是同一信息，但看起来却大不一样。（见左图）

①柱形图可能是这一组数据的最好选择，因为它以不连续单位清晰地显示了每月的销量。

②条形图与柱形图相似，但轴被交换了，大多数人更习惯于从左向右看时间变化，而不习惯从下往上，不符合常规。

③折线图看起来不错，但它好像表明数据是连续的，暗示着12个数据点间还有点，没有完全准确地表示出源数据的含义。

④使用面积图的效果与折线图类似。

⑤饼图太模糊了，无法传达数据的时间特性。饼图更适合于强调少数几个相关数据点之间的比例关系。如果数据点太多，饼图表达就模糊了。

⑥雷达图显然不适合这组数据，人们不习惯于按圆形方向查看基于时间的资料。

看了上面的例子，大家对图表类型的选择有了一个感性的认识。接下来详细阐述到底什么样的数据该使用什么样的图表类型。

1.标准图表类型

使用“图表向导”创建图表时，第一步是选择图表类型。在“图表类型”对话框中有两个选项卡：“标准类型”与“自定义类型”。在“标准类型”→“图表类型”列表框中点选一项，“子图表类型”列表框将显示其多个子类型（图1）。



图1

（1）柱形图

柱形图是最常见的图表类型之一，它常用来比较不连续数据项，可以描绘出某一系列的各项或多系列相应项之间的对比关系。柱形图以垂直柱形表示每个数据点，高度与其数值相应，刻度显示在垂直轴上，通常在图表左边。还可以指定几个数据系列，各系列的相应数据点互相叠放。每个数据系列分别用不同颜色或图案描绘。

图表类型	说明
簇状柱形图	标准柱形图
堆积柱形图	堆积数据系列柱形图
百分比堆积柱形图	堆积数据系列并用百分比表示的柱形图
三维簇状柱形图	具有透视效果的标准柱形图
三维堆积柱形图	数据系列堆积有透视效果的柱形图
三维百分比堆积柱形图	数据系列堆积并以百分比表示的有透视效果的柱形图
三维柱形图	沿第三个轴安排多系列的柱形图

下面以同一组数据实例说明

A.图3是两种产品近6年来销量的柱形图。该图表除显示出西瓜和甘蔗每年的具体销量外，还告诉我们西瓜每年的销量都比甘蔗高，而且西瓜的销量逐年攀升，而甘蔗的销量却逐年下降（图2）。

B.用堆积柱形图来表示，如图3所示，它显示出甘蔗和西瓜每年的总销量几乎没有变，但两种产品所占的份额已经改变了。一般来说，堆积柱形图适合描绘几个系列的数据比例和总额随时间的变化。

C.图4显示的是百分比堆积柱形图。此图表类型没有给出产品的实际销量，而是相对比例。注意，数值轴显示的是百分比值，而不是销量。此类图表可用多个饼图来代替，但它比多个饼图更简洁。

D.用三维柱形图描绘的数据如图5，许多人喜欢用这种图表，因为看起来更形象。虽然它可能从视觉上更吸引人，但这种图表常常很难进行精确比较，因为透视图易被曲解。一般来说，三维柱形图主要用于显示总的趋势。

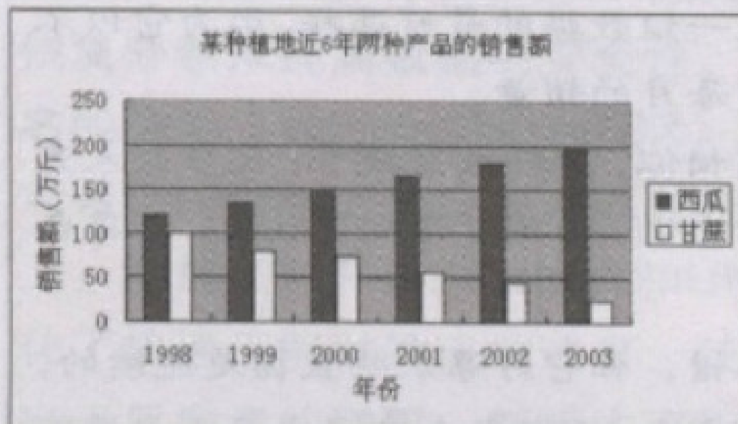


图2



图3

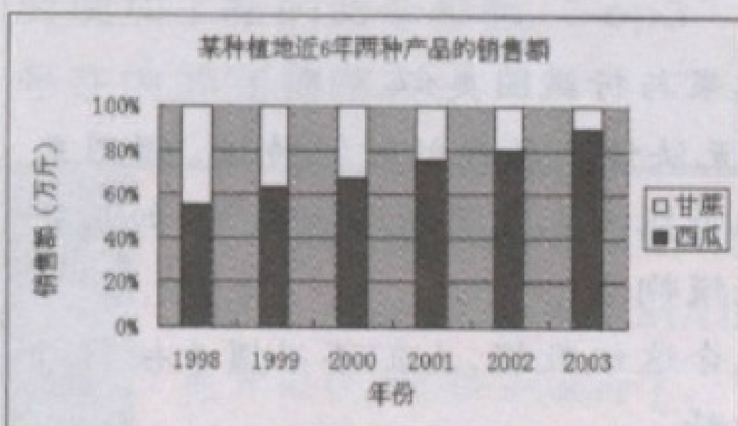


图4

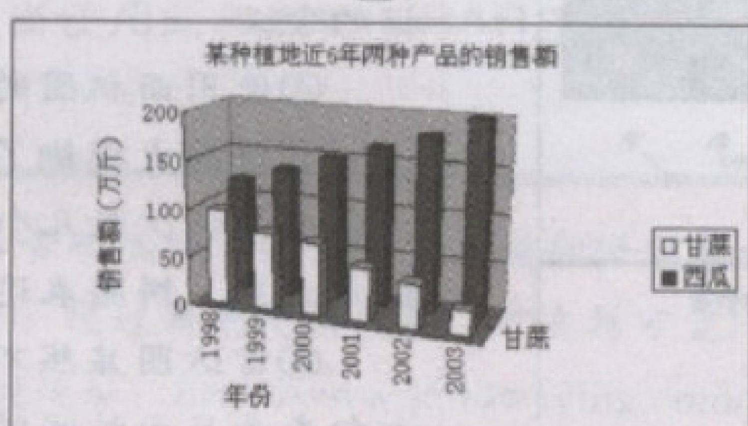


图5

（2）条形图

条形图本质上是顺时针旋转90度的柱形图。使用条形图的一个独特优点是分类标志更易读。图6显示的几个城市间的航线距离，分类标志是长度，用柱形图就不如条形图这样清晰地显示出这一点。如果有长度分类标志，选择条形图会好一点。

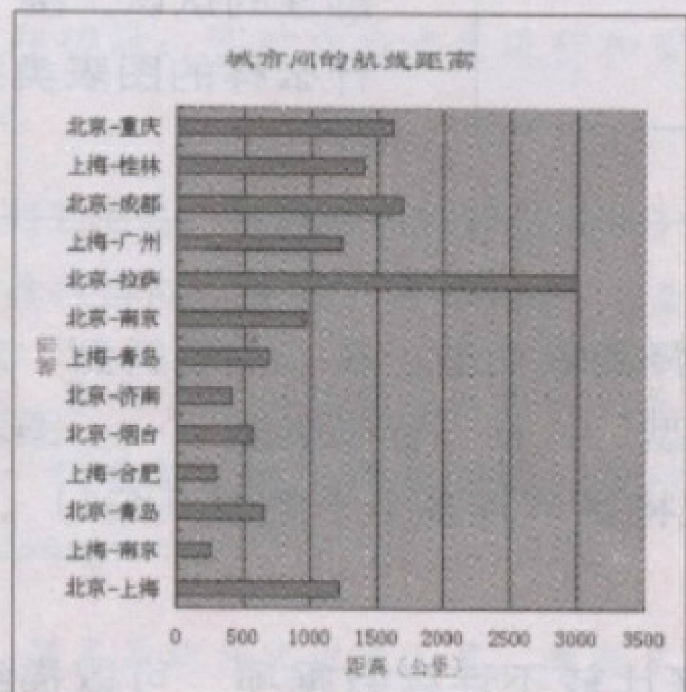
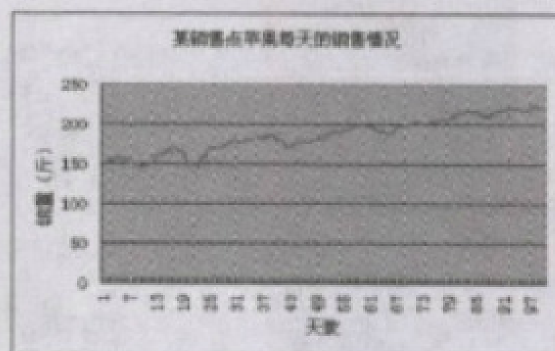


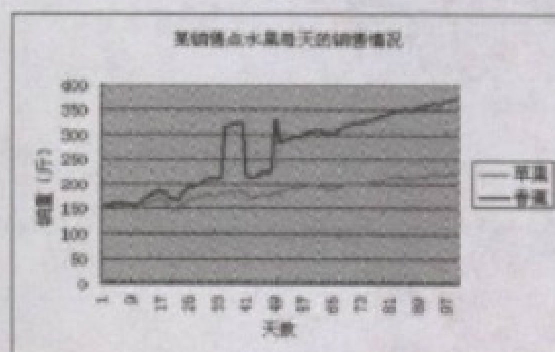
图6

（3）折线图

折线图常用于描绘连续数据，对确定趋势很有用。例如用折线图描绘每日销量，可确定其随时间变化的趋势。通常折线图的分类轴显示等时间间隔。如图8描绘的是苹果每日销量，尽管每天的数据变化很小，时增时减，但可以看出有明显的上涨趋势（图7）。

折线图可以有任意多个数据系列，Excel自动用不同颜色、线型、标志来区别这些折线，也可以双击折线来手动定义。图8所示使用了两个系列，每个都有100个数据点，用不同颜色显示，两个系列可通过图例识别。


图7


图8

提示： 面积图可看成是一个折线下所包围的面积被涂上颜色的折线图。

（4）饼图

饼图只能使用一个数据系列，它对于显示相对比例或在整体中所占比重非常有用。通常情况下饼图只对数据点少的数据有效，使数据不应多于6个。如果数据点太多，饼图很难清楚说明问题。

提示： 用于饼图的数值必须都是正数。如果用一个或更多的负值创建饼图，负值将被转换成正值。

为了强调重点，一个饼图可以分离出一个或多个扇区：激活图表并单击任一扇区即可选择整个饼图，然后单击要分离的扇区把它拖离中心即可（图9）。

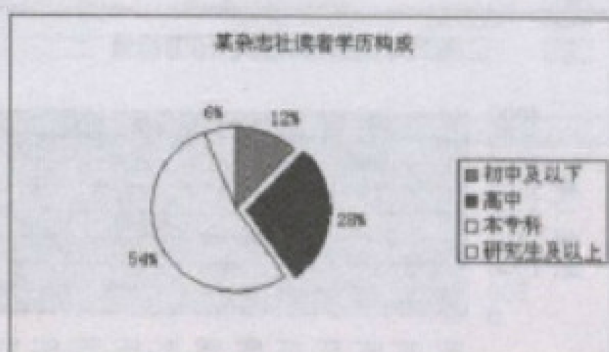


图9

提示： 还有一种与饼图相似的类型——圆环图。它与饼图只有两点不同：中心有一个洞；能显示多个数据系列。图10显示了两个系列的圆环图（1998年与2003年的读者学历构成）。图例用来识别数据点。但圆环图不提供系列识别的直接方式，需要自行添加。值得注意的是，多于一个系列的圆环图很难解释，如处于圆环外部的扇区有相对较大的尺寸可能具有欺骗性，因此使用圆环图应慎重。许多情况下，对于这种比较，使用堆积柱形图比圆环图能更好地表示其含义。

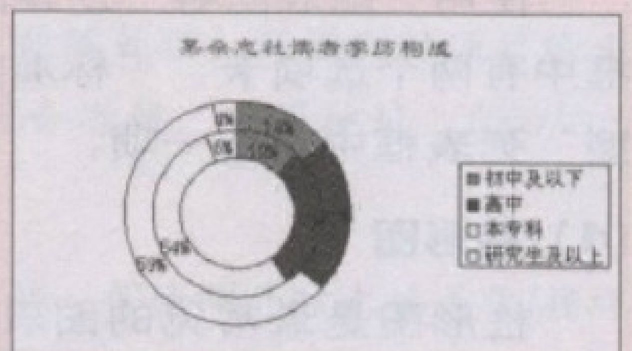


图10

（5）XY散点图

另一种常用图表类型是XY散点图。与其

他用两个轴显示数值的图表不同——没有分类轴。它常用于显示两个变量之间的关系，如图11的XY散点图描绘的是广告投入与销量间的关系。该图表显示这两个变量是正相关的：广告投入越多销售量越大。

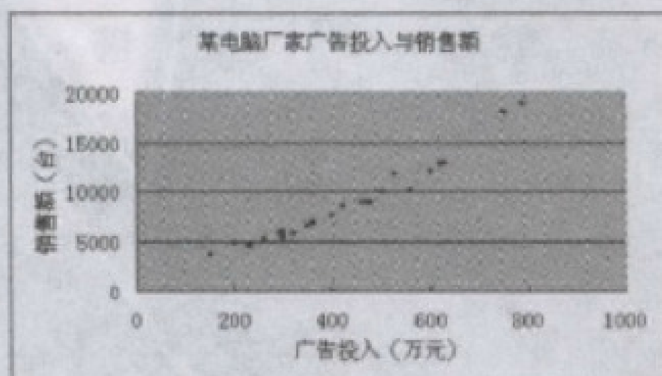


图11

剩下的圆柱图、圆锥图和棱锥图基本相同，都可用条形图、柱形图替代。除上面的介绍外，还有股价图、雷达图、曲面图，因一般用户使用得较少，这里就不介绍了。

注意： XY散点图描绘的是两个相关变量之间的关系，与时间无关。

气泡图可以看成能显示附加数据系列的XY散点图，附加系列由气泡大小表示。与XY散点图一样，气泡图两个轴都是数值轴——没有分类轴。

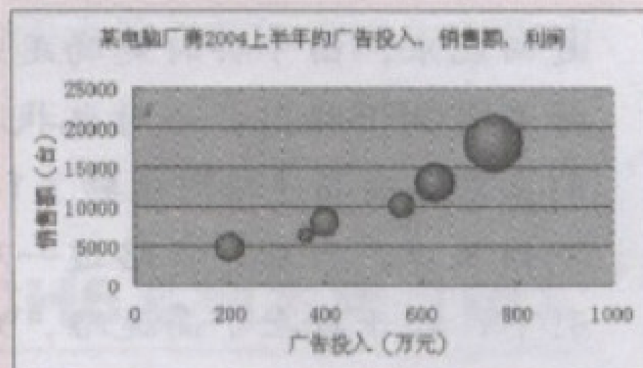


图12

图12显示了广告投入、销量和利润间的关系，水平轴表示广告收入，垂直轴表示销量，气泡大小表示利润。

2.自定义图表类型

自定义图表类型实际上就是扩展选项的标准图表，而标准图表是以默认参数产生自定义图表的快捷方式。"自定义类型"里的内部图表类型和标准图表类型大同小异，无需过多介绍，下面主要说明一下如何创建自己的自定义图表类型。

（1）创建图表

按照常规方法创建如图13所示的条形图表。

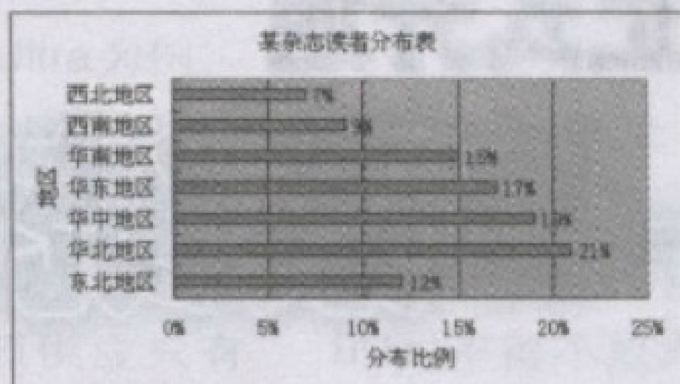
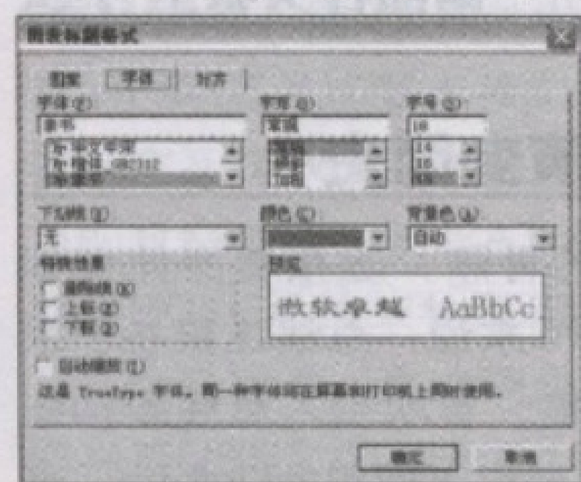


图13

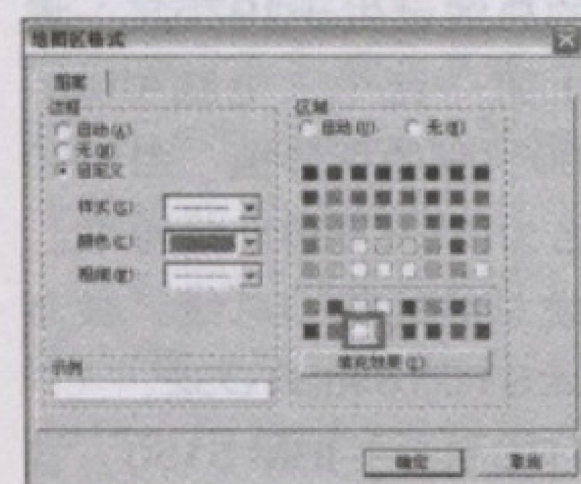
（2）格式化图表

Step1： 双击图表标题打开"图表标题格式"对话框，点选"字体"选项卡，将"字体"设为"隶书"，字号设为18，颜色用红色，取消"自动缩放"复选框的选取状态（图14）。

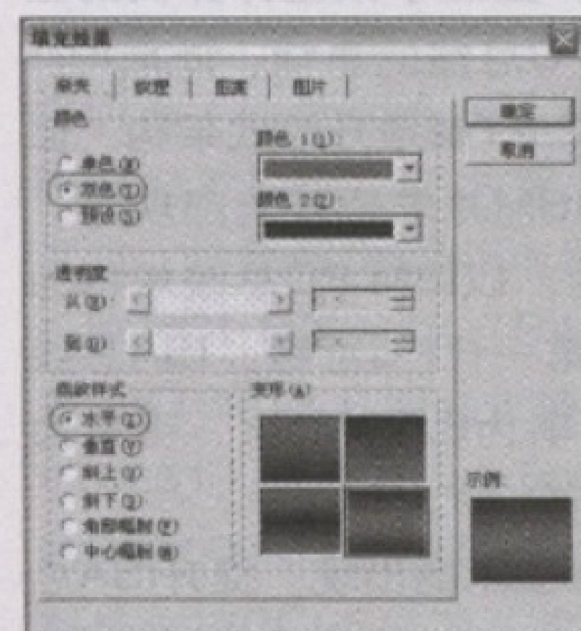

图14

提示： "自动缩放"选项对此图表的所有项都是关闭的。这样可以保证以此格式创建的图表不管大小，都使用同样大小的字号。

Step2： 点选"绘图区"调整其大小，接着双击绘图区打开"绘图区格式"对话框，在"图案"选项卡的"区域"框中选择"黄色"（图15）。

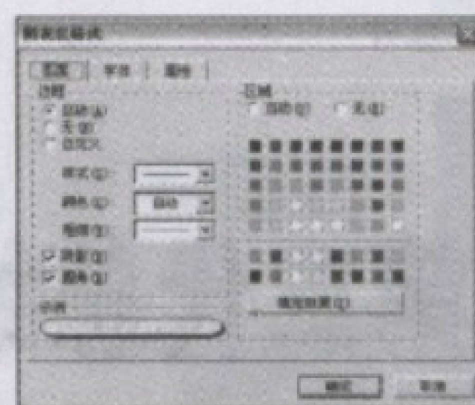

图15

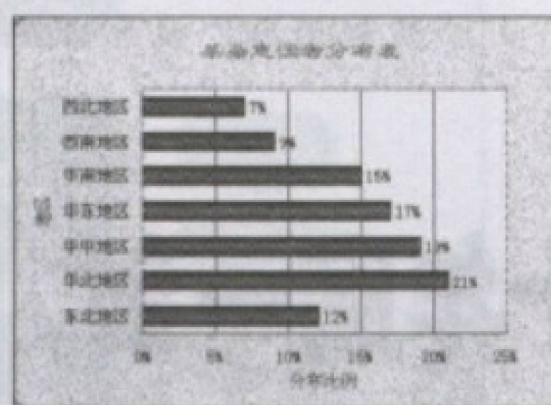
Step3： 双击图中任一条形，打开"数据系列格式"对话框，在"图案"选项卡中单击"填充效果"按钮，选择"渐变"选项卡，选择从红到黑的双色过渡，再选择"水平"底纹样式（图16），然后单击"确定"，返回"数据系列格式"对话框。单击"选项"选项卡，将"分类间距"改为80。


图16

Step4： 双击图表背景区，打开"图表区格式"对话框，在"图案"选项卡上选择"阴影"和"圆角"复选框（图17），单击"填充效果"，选择"纹理"选项卡第一个纹理图案。

你还可以对分类轴以及分类轴标题根据需要进行更改，最后图表效果如图18所示。


图17


图18

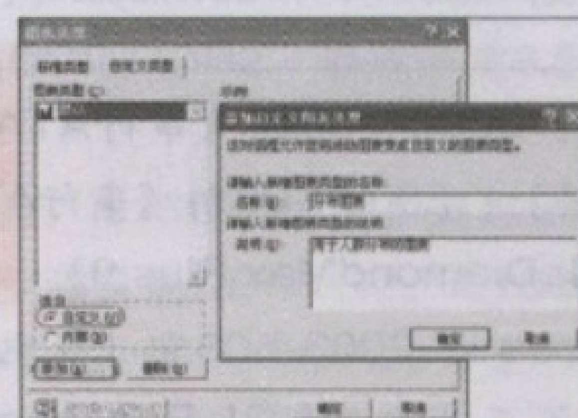
（3）将图表添加到自定义图表类型库

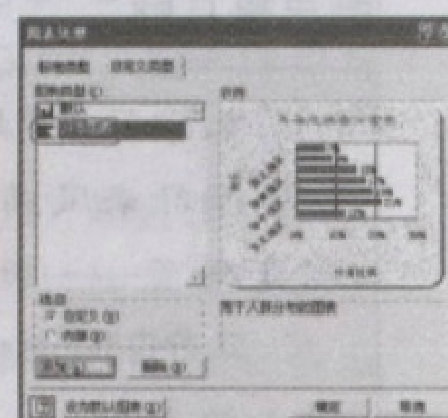
如果你对此图表很满意，可将其添加到自定义图表类型库，以备以后使用。

Step1： 选中此图表，单击"图表"→"图表类型"菜单命令，打开对话框。

Step2： 点选"自定义类型"选项卡，然后选"自定义"选项，单击"添加"打开"添加自定义图表类型"对话框（图19）。

Step3： 输入名称和对自定义图表类型的说明，单击"确定"按钮，即可看到新的自定义图表类型列在"图表类型"列表框中了（图20）。

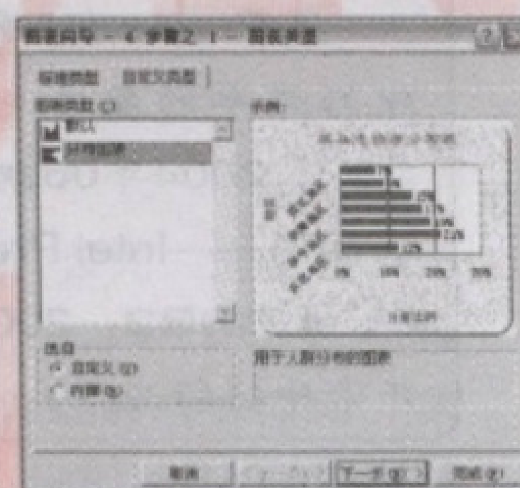

图19

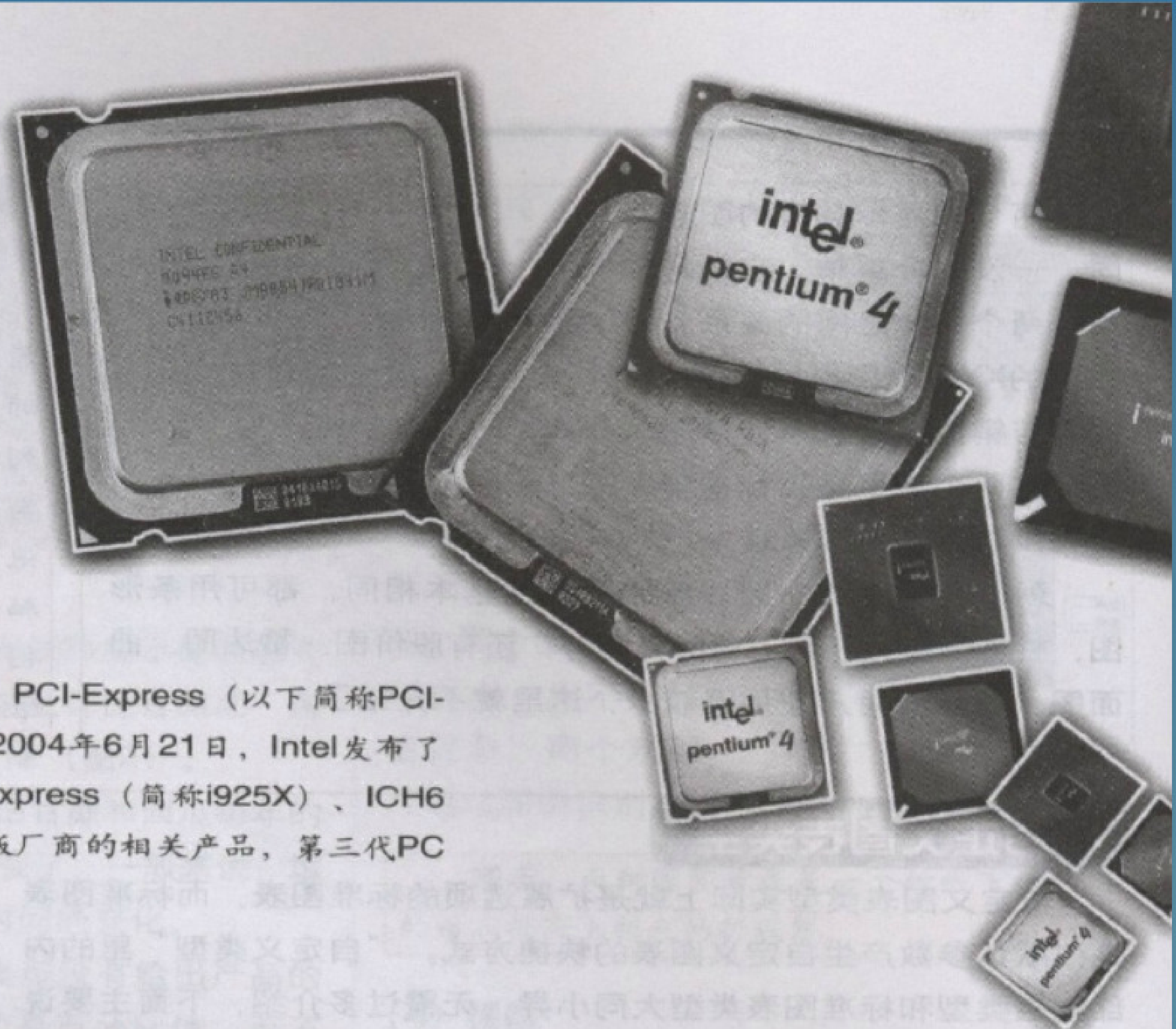

图20

（4）应用自定义图表

Step1： 选择一个数据区域，单击工具栏"图表向导"按钮，选择对话框中的"自定义类型"选项卡。

Step2： 点选"自定义"选项，选择"图表类型"列表中"分布图表"项，然后单击"完成"（图21），自定义图表便已应用了。


图21



2003年的某天深夜，我们驾车从天津某地赶回北京，由于去时走的是另一条路，所以此时虽有GPS指引，一时也找不到正确路线。我们在京津塘高速路附近转了1个多小时，始终找不到入口。后来，在路边一块不起眼的路牌指引下，终于驶上了高速路，众人空前紧绷的神经一下子松弛下来，朦胧中仿佛北京城的点点灯光就在眼前……

对周边设备厂商们（特别是显卡厂商）来说，PCI-Express（以下简称PCI-E）总线就是他们苦苦找寻的高速路。北京时间2004年6月21日，Intel发布了Intel 915G/P Express（简称i915G/P）、925X Express（简称i925X）、ICH6系列芯片组及相关主板，同时展出的还有众多主板厂商的相关产品，第三代PC总线架构推广的序幕正式拉开……

十年磨一剑，第三代总线正式开通
Intel PCI-E系统评测报告

■晶合实验室 小虫

PCI-E总线取代PCI总线是PC领域10年来最重大的变革，与之相关的串行ATA硬盘、Prescott P4处理器、LGA775接口、DDR2内存、ICH6南桥、PCI-E显卡等配件覆盖了PC领域近一年来的最新技术和产品。由于其中部分内容《大众软件》已在过去一年多时间里陆续进行了报道，这里列出相关的文章索引，本文在涉及到相关内容时尽量从略：

1.串行ATA：2003年06期《串行ATA——山雨欲来风满楼》、2003年08期《串行ATA硬盘新军——迈拓DiamondMax Plus 9》

2.PCI-Express：2003年08期《让电脑驶入快车道——第三代总线PCI Express详解》、2004年07期《电脑要想快，先修高速"路"——PC系统总线大观与PCI-Express展望》

3.Prescott P4：2003年22期《突破处理器频率的巅峰——写在Prescott到来之前》、2004年06期《跳上桌面的90纳米工艺小白鼠——Intel Prescott处理器》

4.DDR2：2003年04期《DDR-II——揭开你神秘的面纱》

今天，我们终于有幸把这些激动人心的新技术、新产品放到一起，给大家展示今后若干年PC的架构和性能表现……

一、PC系统总线演变简史

系统总线对PC的重要性如同人的骨骼，连接着身体各部分，使它们相互联系、运行自如。对PC来说，总线连接各子系统，承担着最重要的工作——数据传输。首次引入总线架构概念的，是1970年DEC公司在PDP-11小型机上使用的Unibus，当时它还是一种商业专利。真正意义上的总线诞生于1975年，埃德·罗伯茨的MITS公司推出了世界上第一台个人电脑Altair-8800，它采用的总线叫S-100，采用100引脚的插件板，每面50个引脚；1979年S-100总线被正式命名为IEEE 696总线标准。1978年，PROLOG公司推出了8位系统总线的STD总线，被命名为IEEE 961，后来又推出了升级版本STD16和STD32。

1981年，IBM公司推出第一台IBM PC机——IBM 5150，首次使用开放式体系架构和模块化设计，建立了微型计算机的工业标准，它采用的PC/XT总线是现代PC总线的鼻祖。此后IBM又推出了PC/AT总线，尽管PC/XT和PC/AT都是开放式架构，但为保护自己的利益和打压竞争对手，IBM并未公开全部规范。1988年，PC行业内逐步制订了公开的、以IBM PC总线规格为基础的PC总线标准——ISA总线，即第一代PC总线。ISA总线有8位和16位两种数据宽度，工作频率为8.33MHz，带宽为8MB/s和16MB/s，向下兼容PC/XT和PC/AT。

随着CPU性能的飞速提升和多媒体技术的出现，提升ISA总线带宽的问题迫在眉睫。1992年初，Intel联合IBM、COMPAQ、DEC、Apple等厂商推出了PCI总线，工作频率为33MHz，数据宽度32位，传输率为133MB/s。1993年发布的

PCI 2.0标准把总线扩展到64位，带宽提升到266MB/s；1994年的PCI 2.1在PCI 2.0的基础上把频率提升到66MHz，带宽512MB/s。目前PCI最高版本是2.3，主要指标和2.1相同。

PCI总线133MB/s的传输带宽很快受到了显卡的挑战，为解决这个问题，1996年7月Intel引入了显卡专用总线AGP（图形加速接口）1.0，包括AGP 1×和2×两种规格，采用3.3伏电压，数据宽度为32位，工作频率为66/133MHz，带宽达到266/533MB/s。1998年5月，AGP 2.0面世，采用AGP 4×规格、1.5伏电压、32位数据宽度和266MHz频率，带宽为1066MB/s；2002年9月推出的AGP 3.0采用AGP 8×规格，电压0.8～1.5伏、32位数据宽度、533MHz频率，带宽达到了2.1GB/s。

但对新一代的怪兽级显卡来说，AGP 8×的2.1GB/s带宽实在小得可怜。以采用256MB DDR3显存的NVIDIA GeForce 6800 Ultra为例，其显存带宽达35.2GB/s，当显卡需要从系统内存中读取纹理或顶点数据时，GPU就会面临很大的数据欠载情况，无法发挥应有的性能。更要命的是供电问题，AGP 8×接口的电源供应只有42W，而GeForce 6800 Ultra的核心功率达到100W左右，需2个额外电源接口才能正常工作！新的PCI-E X16显卡接口能提供双向4GB/s的传输带宽及75W的电源供应能力，这无疑是显卡厂商的救命稻草，因此ATI和NVIDIA两大显卡厂商成了PCI-E总线架构最积极的响应者。

除开显卡，高速硬盘、磁盘阵列、千兆以太网甚至USB 2.0、IEEE 1394外设都给PCI总线带来了强大的压力。由于PCI是并行总线，因此这些高速设备只能共享那可怜的133MB/s带宽。而PCI-E总线采用串行架构，支持点对点传输，每个信道带宽250MB/s并支持双向传输。

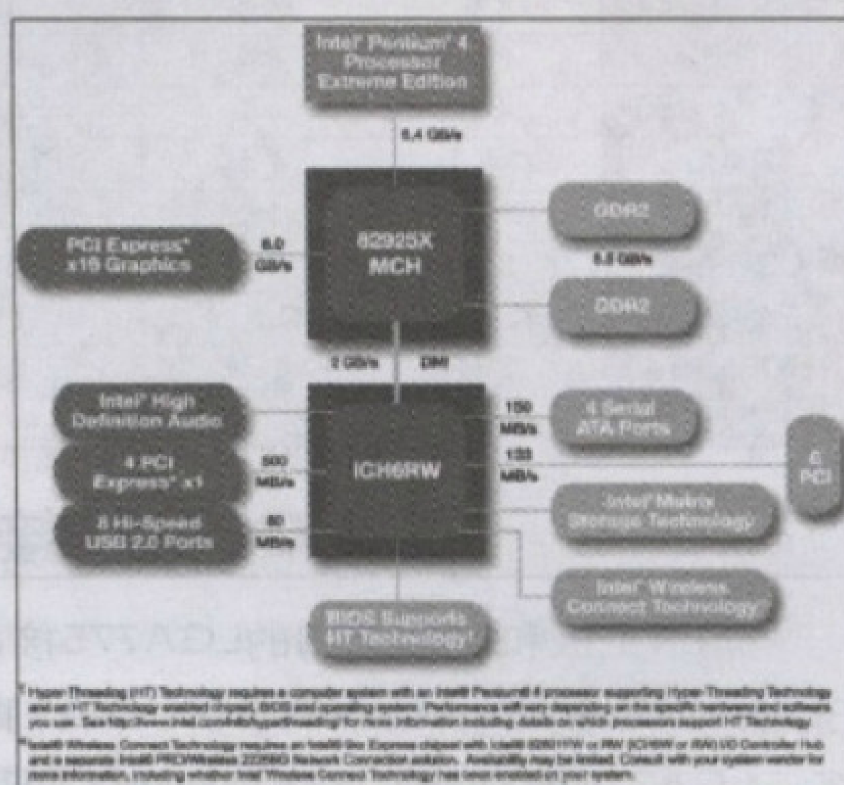
在2001年春季IDF上，Intel就推出了第三代输入/输出接口的概念，称为3GIO。2002年7月23日，PCI-SIG组织正式公布了PCI-Express规范1.0版，是年的秋季IDF上正式公布了PCI-Express的名称。进入2004年，各厂商的PCI-E芯片组研发、生产都进入了实质性阶段：SiS推出了P4平台的SiS656芯片组、AMD平台的SiS756芯片组，均搭配SiS965南桥；而PT890将是VIA第一款PCI-E芯片组（P4平台），预计8月份发布，KT890芯片组则支持AMD平台，南桥预计是VT8251，量产时间会稍晚；其他厂商方面，ATI的RS400/480、NVIDIA的CK8-04、ALi的M1685都是支持PCI-E的芯片组。

2004年4月底，华硕正式发布了全球首款采用PCI-E总线的主板——P4S800P-E，采用SiS655TX芯片组，支持800MHz FSB的P4（478针脚）和双通道DDR400内存。而作为现代PC行业标准事实上的制订者之一，Intel于6月21日发布了915/925，这应该才算是PCI-E推广进程中真正的标志性事件。

二、i925X、i915G/P、ICH6系列芯片（组）

1.i925X北桥

i925X的开发代号为“Alderwood”，是PCI-E架构的高端PC芯片组，地位相当于此前的i875P。i925X采用LGA775 CPU接口，支持Northwood、Prescott核心CPU，CPU带宽6.4GB/s；它仅支持DDR2规格，采用双通道DDR2 533时可获得8.5GB/s的带宽；显卡接口采用PCI-E X16，拥有单向4GB/s带宽的双向通信能力。



i925芯片组架构图

由于与之配套的ICH6南桥的PCI-E设备采用点对点传输方式，Intel不得不放弃老旧的Intel Hub南北桥连接总线（其266MB/s的带宽还不够一个PCI-E设备双向全速传输的要求）。新的南北桥连接总线采用Direct Media Interface（直接介质接口，简称DMI），带宽达到2GB/s，足以满足千兆以太网等其他高速外设的要求。

2.i915G/P北桥

i915G/P的开发代号为“Grantsdale”，地位相当于此前的i865G/PE。它们支持Northwood、Prescott核心CPU（CPU带宽6.4GB/s）、双通道DDR/DDR2，最高带宽8.5GB/s；显卡接口与i925X相同。

作为主流芯片组，i915G/P提供了更好的向下兼容性，可支持Socket 478的CPU和普通DDR内存。i915G芯片组集成了新一代支持DX 9的Intel Extreme Graphics 3显示核心，相信它会成为低端DIY用户和整机厂商的最爱。

从指标上看，i915G/P和i925X相比似乎不处下风，但后者使用了“Performance Enhancements”技术（类似于i875P的PAT内存加速，能降低CPU和内存之间的指令延迟），内存子系统性能比前者更高。

3.ICH6系列南桥

与ICH5相比，ICH6也有多项重大改进。首先，南北桥采用新的DMI总线通信，传输带宽2GB/s；其次，加入了PCI-E X1接口，不过短期内相应产品会很少，PCI接口还有较长寿命；第三，支持4组SATA接口（ICH5只有2组），同时将PATA通道减少到一条，这意味着最多只能使用2个IDE设备；最后，加入了HD Audio技术，支持24bit/192kHz采样和7.1声道，性能之强足

以令人对整合音效刮目相看。

一和ICH5一样，ICH6也有不同版本，不过它还新增了"W"和"RW"版，支持Intel无线网技术（IEEE 802.11a/b/g规格）。ICH6R/RW引入了一项非常新颖的"Matrix Storage"技术，支持在2块硬盘上同时建立RAID 0卷和RAID 1卷，称为"Matrix RAID"（普通的RAID 0+1需要4块硬盘）。这样用户就能将速度优先的数据放到RAID 0卷中，而将安全优先的数据放到RAID 1卷，选择余地更大。

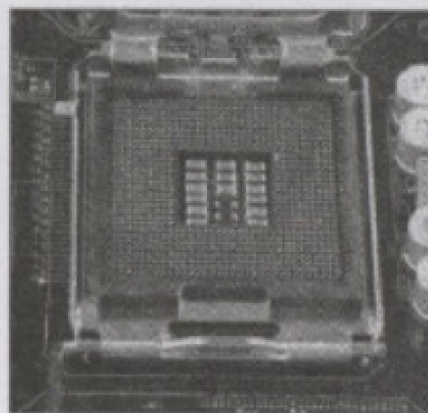
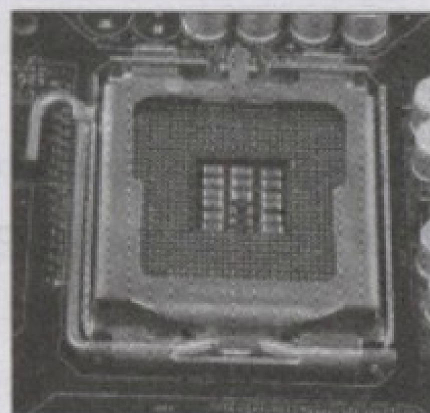
ICH6族谱

简称	ICH6	ICH6R	ICH6W	ICH6RW
全称	FW82801FB	FW82801FR	FW82801FW	FW82801FRW
PCI-E X1	4条	4条	4条	4条
PCI	6条	6条	6条	6条
SATA 150	4个	4个	4个	4个
RAID	不支持	支持	不支持	支持
ATA 100	1个	1个	1个	1个
USB 2.0	8个	8个	8个	8个
无线网络	不支持	不支持	支持	支持
HD Audio	支持	支持	支持	支持
上市	已上市	已上市	2004年第4季度	2004年第4季度

三、LGA775接口

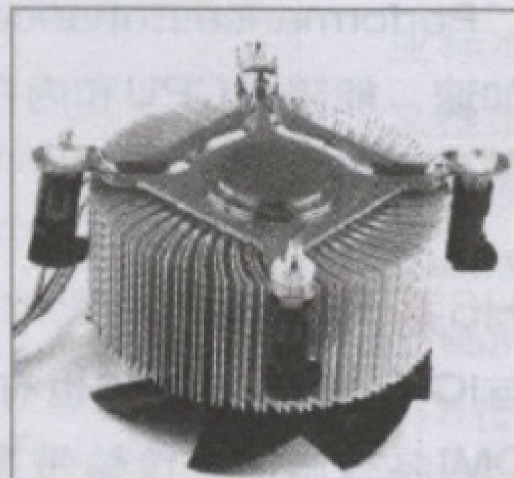
新P4主板和CPU采用的LGA775接口非常引人注目，由于接口面积和Socket 478相仿，其针脚密度要比后者大得多。LGA775最显著的变化是取消了CPU针脚，而将它们放在主板上，这无疑会增加主板厂商的生产难度和成本，到目前为止我们见到的LGA775安装架全部由富士康生产。

安装LGA775 P4比Socket 478的P4复杂得多：首先要将CPU按照缺口方向插到接口里，用固定片盖住，再用弹性别杆扣住固定片。散热器也有很大变化，CPU安装架附近有4个圆孔用来安装风扇（个别体贴用户的厂商会设计出一个风扇托架），风扇采用塑料插榫设计。对用户来说，使用LGA775接口的主板要格外小心，因为主板上的针脚很密集且很短，因此非常脆弱，一旦弯曲就基本无法恢复了。另外，拆CPU时别杆的弹力很强，很容易造成CPU跳动；由于安装风扇所需压力也比较大，容易造成主板弯曲。这些对喜欢折腾的硬件发烧友来说可不是什么好消息。

LGA775接口（左为打开，右为扣上时）

但对Intel来说，LGA775是必然的选择。我们之前测试Prescott时特别关注了发热量问题，当时P4 3.2E的功耗达102.9W，已接近该接口下风冷散热的极限。首先，为保证CPU能在更高主频下运行，Intel在LGA775上应用了AAC电源管理技术，更多针脚也使散热速度更快。其次，CPU封装技术对主频和前端总线都有影响，AMD的Athlon 64 FX和Athlon 64的针脚数就分别达到940和754，Prescott的下一代处理器前端总线将达到1.2GHz，因此对Intel来说固守Socket 478显然不明智。最后，针脚增加后，供电性能会有相应提升，且CPU的信号分得更细，有利于提高可靠性。总的看来，LGA775接口为Intel未来速度更快的CPU铺平了道路，不过我们认为目前的物理结构还需改进。



LGA775 P4的散热器

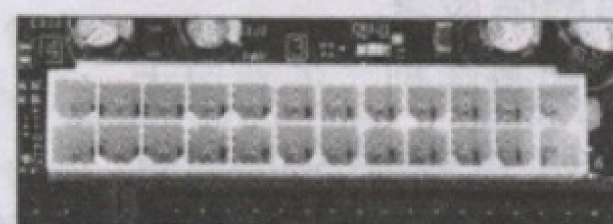
四、测试样品、平台和测试结果

Intel在915/925发布会后很快就送来了测试套件，包括Intel原厂D925XCV主板、3.6GHz的Prescott P4和3.4GHz的P4EE、Maxtor MaXLine Ⅲ SATA硬盘250GB×2及MT DDR2 533内存512MB×2，但没有提供PCI-E显卡。我们从NVIDIA方面借来了不久前刚发布的GeForce PCX 5900显卡，搭建了一套完整的测试平台。

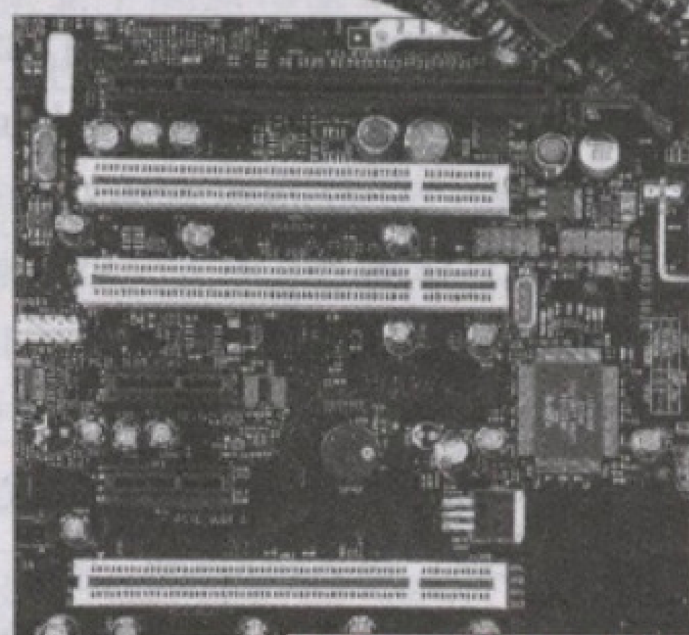


1.Intel D925XCV主板

D925XCV采用黑色PCB，ATX板型，做工精良；南北桥上都有白色散热片，由于北桥散热片被焊死，我们看不到i925X芯片的真容；南桥采用的是ICH6R。这块主板上出现了很多新"标准"，甚至连CPU风扇的电源接口方向都有了新规定（见下方图示）。




↑主电源接口采用12V、24针新标准，4针辅助供电接口保留了下来，但使用现有的20针接口ATX电源也能稳定工作。

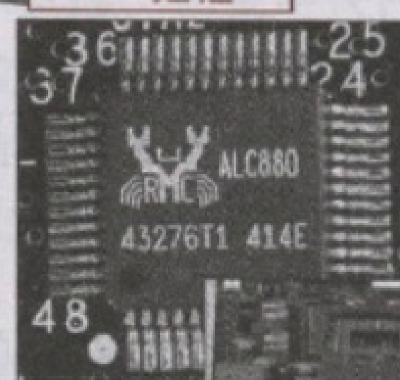


ICH6R南桥

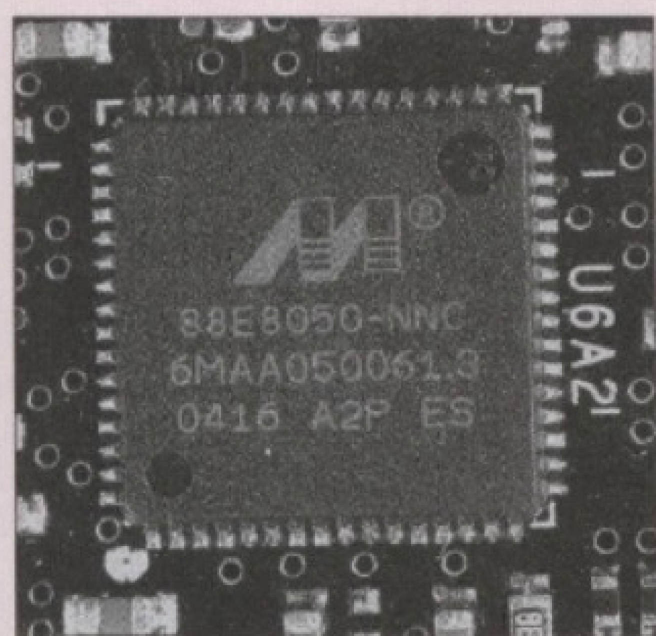
PCI-E X16、PCI-E X1和传统PCI接口共存，这种情况还会持续相当长的时间。

DDR2内存的DIMM插槽

↓4个串行ATA接口

新AC'97音效芯片和7.1音频输出接口（带SPDIF）



基于PCI-Express X1的千兆以太网芯片

价格方面，i925X、i915G/P系列芯片组目前都在120美元以上，因此相应主板的价格短期内会维持较高水准。6月21日发布会后几天，某批采用ICH6的主板曾因芯片缺陷被Intel召回，原因是RTC电路易漏电，会导致主板无法启动或死机。现在该问题已得到解决，受影响的主要是一些品牌机厂商和秋叶原等反应速度较快的电子市场，对普通消费者影响不大。为使测试顺利进行，我们将主板BIOS从自带的0152版刷到了最新的0210版。

2.Intel P4 560和P4EE 3.4GHz处理器（LGA775接口）

由于去掉了针脚，LGA775的CPU显得平整多了，虽然采用了新接口，但内部架构和以往同核心产品完全相同。本次送测的3.6GHz的Prescott P4和3.4GHz的P4至尊版从外观上几乎无法区别，只能通过编号辨认，它们最新的批发价分别为637美元和999美元。


↓3.6GHz的Prescott P4（左）和3.4GHz的P4至尊版（右）

3.6GHz的Prescott P4被Intel编号为P4 560，而同核心、接口的3.4/3.2/3.0/2.8GHz CPU被命名为P4 550/540/530/520，编号目的是为区分不同接口和频率的CPU，与实际频率和性能没有换算关系。

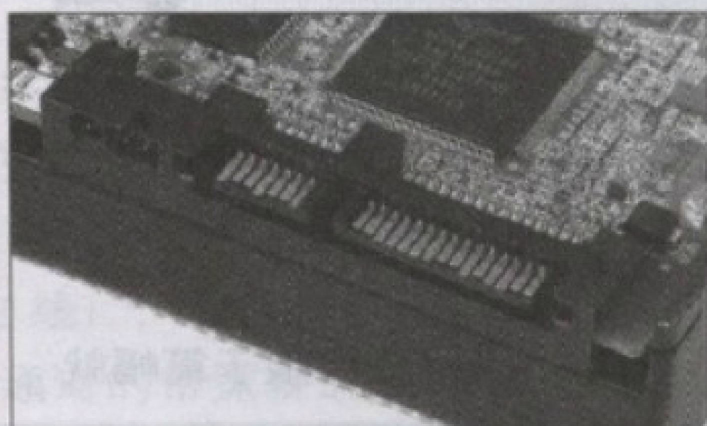
3.Maxtor MaXLineIII SATA150硬盘250GB

MaXLineIII是迈拓在2004年6月底发布的新款串行ATA硬盘，送测时尚未上市。该系列硬盘为企业级系统设计，具有100万小时的平均无故障运行时间，最高支持到32个指令执行数据流，以提升存储子系统的带宽，转速7200r/m，最大容量为300GB。送测样品是250GB的，拥有16MB的超大容量缓存！

MaXLineIII的外观和之前的DiamondMax Plus 9串行版相差无几，但内部进行了巨大的改造：电路板上已看不到桥接芯片，说明这是一款全新设计的产品，有利于提升传输速度；数据、电源接口完全按串行硬盘规范设计，不再保留IDE硬盘的4针电源接口。测试时，我们用这两块硬盘组成了SATA RAID 1。



MaXLineIII SATA150硬盘


SATA数据和电源接口

4.MT DDR2 533内存512MB×2

这是两条美光科技（MT）的DDR2 533内存（CL4）工程样品，单条容量512MB。DDR2的工作原理与DDR类似，都可利用时钟信号的上升和下降沿传送数据，且数据传输位宽均为64bit，因此同频率下具有相同的带宽。DDR2内存最大的优势在于内部时钟只有外部时钟的一半，实际工作频率只有外部频率的一半，因此有非常大的带宽提升空间。目前DDR2规格包括DDR2 533和DDR2 400，用在支持双通道DDR2的i915G/P、i925X芯片组上可分别获得8.5GB/s、6.4GB/s的带宽。

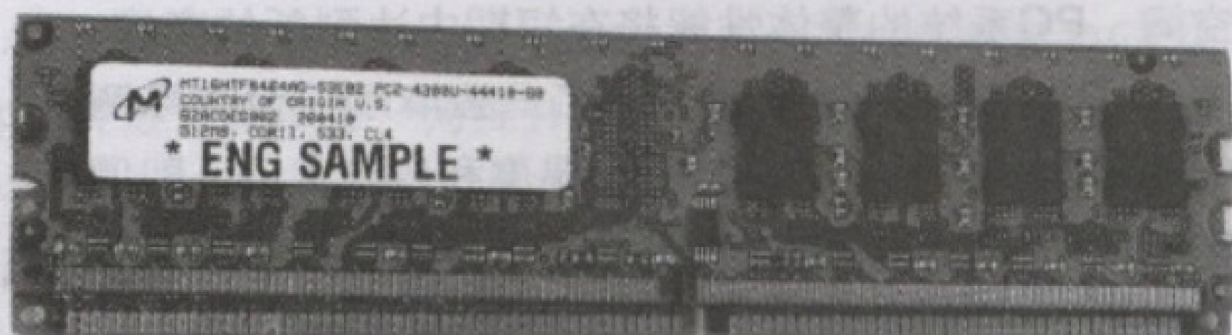


MT DDR2 533内存

物理上DDR2不向下兼容DDR，其标准工作电压为1.8V（DDR为2.5V），引脚数目为240pin（DDR为184pin），DIMM槽插口的位置也有所不同。显存颗粒封装方面，FBGA和Tiny BGA比较常见，而传统的TSOP封装（Thin Small Outline Packaging）已被抛弃了。

5.NVIDIA GeForce PCX 5900

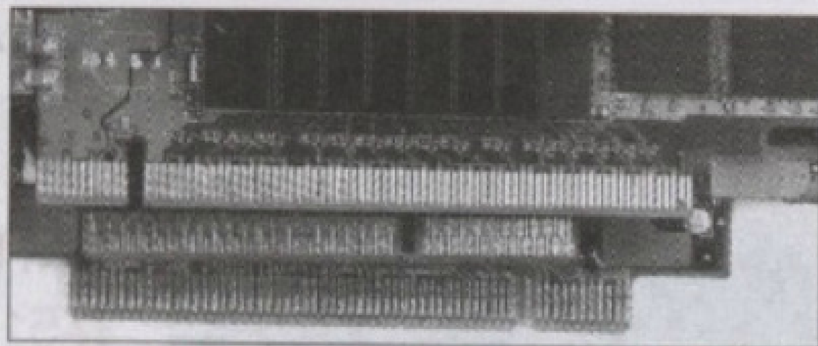
NVIDIA公板的PCX 5900采用GeForce PCX 5900 XT芯片，核心/显存频率为390/700MHz。目前NVIDIA采用PCI-E X16接口的产品包括GeForce6系列、GeForce PCX 5900/5750/5300系列；ATI采用PCI-E X16接口的产品包括RADEON X800/X600/X300系列。



上为DDR2，下为DDR。


GeForce PCX 5900显卡

两大显卡厂商实现PCI-E X16传输的方式有所不同，ATI通过显示核心实现，称为“原生（Natively）”芯片；NVIDIA则通过自行研发的高速互连（High Speed Interconnect，HSI）技术，采用AGP转PCI Express桥接芯片实现对PCI-E X16的支持。尽管NVIDIA采用桥接芯片的技术似乎稍显落后，但从国外的相关测试看性能并未处于下风（当然也可能受限于目前的测试环境），个中细节限于篇幅就不在此介绍了。


三代显卡接口，上为PCI-E X16、中为AGP 8×、下为PCI。

6.性能测试

测试平台采用英文Windows XP SP1系统，操作系统采用性能最优化设置，关闭系统还原；主板安装Intel公版芯片组驱动6.0.0.1014、Intel Storage Utility（Intel磁盘驱动）4.0.0.6211；显卡采用NVIDIA公版6.1.3.6 WHQL，DirectX版本为9.0b；Aquamark3的最高设定为1600×1200/32位色、4×全屏抗锯齿、最佳纹理贴图、8×各向异性过滤。

测试成绩表

测试软件	项目	P4EE 3.4GHz	Prescott P4 3.6GHz
CC Winstone 2004 v1.0	整体得分	33.5	34.1
Business Winstone 2004 v1.0	整体得分	28.2	28.7
SiSoft Sandra Pro v2004.10.9.89	Dhrystone ALU（MIPS）	10598	11065
	Whetstone FPU/iSSE2（MFLOPS）	4048/7334	4063/7412
	Integer iSSE2（it/s）	26025	26752
	Float iSSE2（it/s）	37503	38154
	File System（kB/s）	37597	37985
	整数内存带宽（MB/s）	4732	4785
	浮点内存带宽（MB/s）	4722	4774
PCMark04 V1.1.0	PCMark	5127	5144
	CPU	5224	5235
	Memory	5387	5401
	Graphic	4453	4455
	HDD	5539	5542
HD Tach V2.70 硬盘测试	平均读速度（MB/s）	48.8	48.9
	平均写速度（MB/s）	22.2	22.1
	整体寻道时间（ms）	13.5	13.6
	CPU占用率（%）	9.2	9.3
WinBench 99 V2.0	商业磁盘性能（kB/s）	17500	18900
	高端磁盘性能（kB/s）	55700	55600
DivX5.05	3000帧视频编码（fps）	31.14	33.05
Lame3.97	MP3编码（秒）	31	31
Super π	104万位（秒）	39	38
QuakeIII 1.32	Fastest（fps）	571.3	580.6
	HQ1600X1200（fps）	250.4	250.4
3DMark2001 SE V330	默认测试	17086	17269
	1600X1200 4X FSAA	7048	7051
3DMark03 V3.4.0	默认测试	5716	5735
Aquamark3 fps	默认测试	39.173	39.485
	1600X1200 Highest	14.21	14.23

五、测试总结

很明显，3.6GHz的Prescott P4在性能上全面胜出P4EE 3.4GHz。刨去200MHz的频率优势（5.9%），我们认为同频率Prescott性能在PCI-E架构下和P4EE非常接近。在PCI架构下，P4EE的2MB三级缓存还能发挥相当大的作用，但到了PCI-E系统，由于南北桥带宽增加及磁盘读取方式的变化，整个系统交换数据的速度大大加快，三级缓存几乎没有用武之地。这种变化从视频编码性能上能很清晰地察觉到，也是我们通过测试体验到新总线的第一个优点。

现在看来，Prescott已彻底接过Northwood的旗帜，P4EE也将完成历史使命，止步于3.4GHz。Intel再次展现了强大实力，在与AMD的角力中占得先机。同时我们也应认识到，通过总线更迭，现有系统获得了很大升级空间，PC系统的整体性能将在短期内达到新的高度。

LGA775接口给主板带来了一些麻烦，但实际测试中表现优秀。我们监测了CPU温度和风扇状况，即便在密集运算时，CPU温度也控制在40℃以下，而此时风扇转速还不到2000r/m，可说仍有余力。新系统的主观使用感受令人非常愉快，各种操作响应速度之快令我们回忆起P4刚面市时在上面体验Win98的感觉。当然，我们也碰到了一些问题，ICH6R提供的SATA RAID还不是很稳定，升级BIOS后测试顺利了许多，我们特别建议用户在使用类似新架构产品时，注意升级BIOS和驱动程序。

显示子系统是PCI-E总线的直接受益者，但由于截稿时间和客观条件限制，我们这次没有进行相关横向测试。我们认为，只有在相近平台、不同总线之间比较相同显示核心的性能，才能直接体现新总线的优势。PCI-E总线也使一些需要大数据流量的视频应用，如HDTV应用在PC上成为可能。另外，由于缺乏相应接口的其他外部设备，我们还不能完全体验新总线的优点。但不管怎样，这股总线革命的浪潮已扑面而来，我们要做的就是静静等待，看看PC还能带给我们怎样的惊喜。P

“关于品牌电脑的有奖读者调查”获奖者公布

前不久，我们在大众软件网上的“晶合后院”社区推出了“关于品牌电脑的有奖读者调查”，共有2000多位后院居民参加了投票，我们从中随机抽取了2位获奖的幸运读者，名单如下：

一等奖 奖品：价值499元的微软“无线银光鲨”鼠标一只
获奖者：陈若 海南省 万宁市国税局

二等奖 奖品：价值268元的冲击波SC-2108 2.1音箱一套
获奖者：李彬 天津市 和平区成都道

希望大家今后继续踊跃支持我们的调查活动。

如果要问目前最流行的集成声卡标准是什么，你一定毫不犹豫地说出AC'97这个名字。

主板集成音效走向高保真

——HD Audio音频标准初探

■四川 Spiceboy

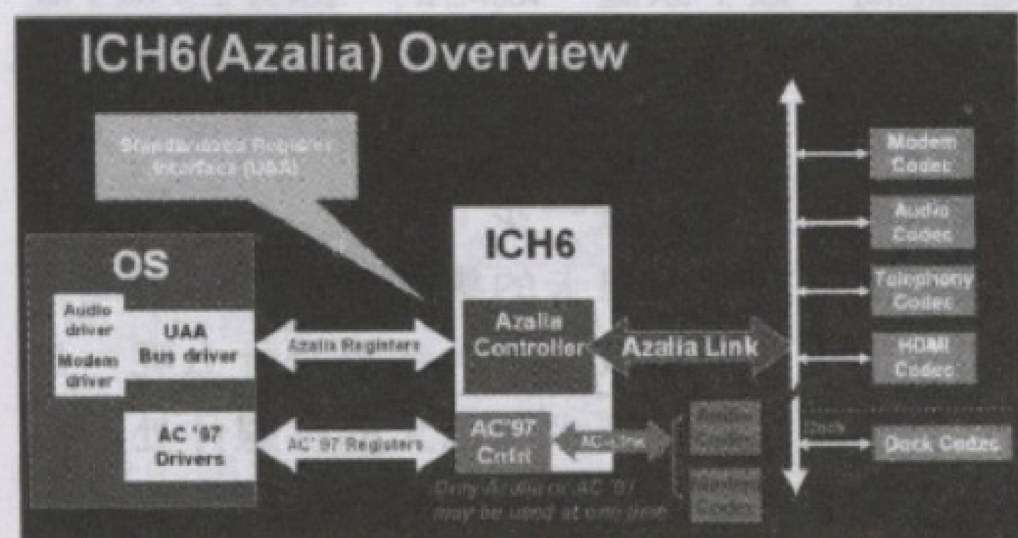
AC'97的全称为Audio Codec'97，是由Intel、雅马哈等多家厂商于1996年公布的音频电路系统标准。需要注意的是，它并不是一个实实在在的声卡种类，只是一个标准，目前最新版本为2.3。目前市场上大部分民用级的独立声卡和集成声卡都符合AC'97标准，简单地说，其构成方式为音频主芯片（负责数字信号处理）+音频Codec（数字信号编/解码器，负责数模/模数信号转换）。主板板载音效的"主芯片"一般集成在南桥内（需要通过驱动程序让CPU承担大部分处理工作），能看到的组件只是独立的Codec，但也属于AC'97规格的声卡。板载AC'97音效的优点自然是能大大降低成本，但CPU占用率较高、信噪比低和音质欠佳等缺点也使其一度成为"低档"的代名词。

HD Audio标准的出现是在去年秋季举行的IDF2003上，当时被称作"Azalia"音频标准，今年Intel将其改为High Definition Audio（简称HD Audio，即高保真音频），并正式纳入新的ICH系列南桥芯片的开发中。HD Audio的制订是为了取代目前流行的AC'97规范，将集成音效的音质、功能和易用性推向新的高度。

HD Audio规格的优势和弱点

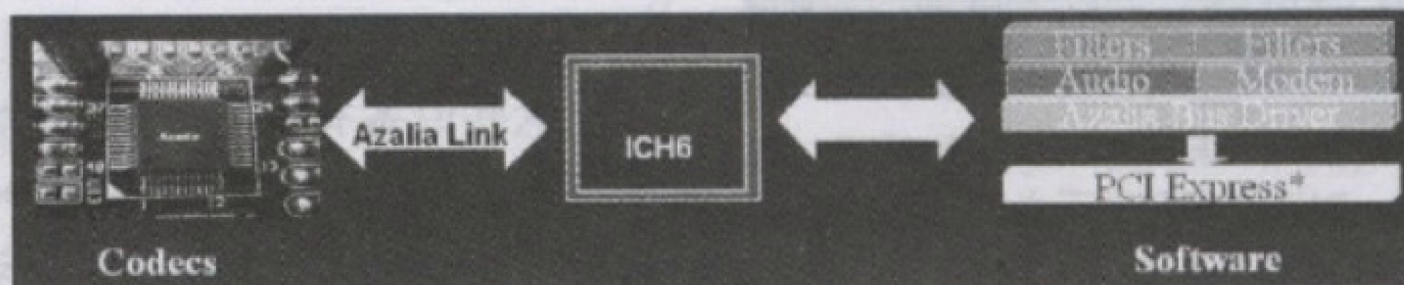
●更快的系统连接总线

HD Audio音效会首先集成在Intel自己的ICH6主板芯片中（应用在新的i915/925芯片组



集成于ICH6南桥中的HD Audio硬件架构

中），届时HD Audio控制器将采用全新的Azalia Link（以往AC'97使用的是AC-Link）与外部的诸多Codec相连。由于HD Audio搭配ICH6时将会工作在PCI Express总线上（AC'97则工作于PCI总线），所以Azalia Link的连接带宽会提升到相当高的层次，单通道的带宽就达到24MB/s（AC-Link的总带宽仅为11.



HD Audio基于 PCI Express总线

5MB/s）。同时，Azalia Link还引入了动态带宽分配，以提高带宽的利用率，这点也比AC'97的固定分配方式强大不少，动态分配也是未来各种总线、连接的带宽使用趋势。有了如此高的连接带宽，HD Audio的CPU占用率会更小，也更容易实现更高质量的音频回放。

●更强大的音频回放能力

得益于更高的连接带宽，HD Audio可放心地去使用更多音频流，实现各种音频效果了，这会让其音质表现更好，功能更强大。在高连接带宽下，HD Audio提高了音频信号流的传输能力，这样其内部音频编码精度就能提高到32bit/192kHz，实际输出及经过Codec处理之后，其单个音频流回放精度和采样率最高能达到24bit/192kHz（与SB Audigy2的规格相同），这已是当前PC民用声卡领域的最高水平了。

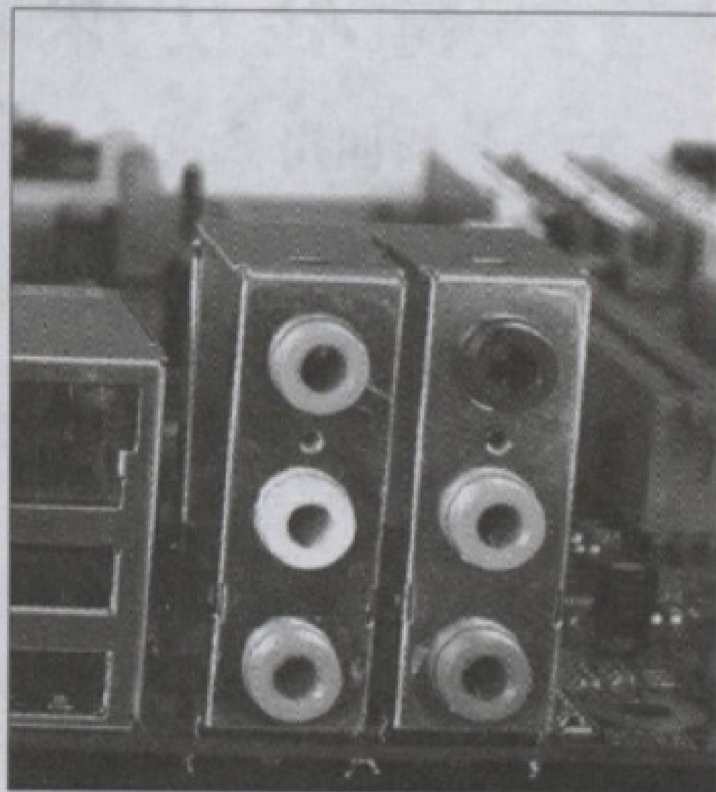
输出32bit/192kHz音频所需的带宽为（192×32×2）÷8=1536kB/s（1.5MB/s），而Azalia Link的带宽最低为24MB/s，这样HD Audio便能轻松实现多声道和多音频流的输出。理论上HD Audio可达到8声道输出，但目前我们看到的标准是同时输出最多4路不同的音频，且互不干扰。

●更多音频编码格式支持

HD Audio支持的音频格式比AC'97更多，不过依然要靠CPU的帮助才能完成解码运算。为提升DVD等方面的娱乐能力，Intel和Dolby实验室在HD Audio中进行了进一步合作，Intel会在HD Audio推出时开展Dolby PC认证，包括Digital Surround EX、Digital Prologic II x等，预计HD Audio还将支持Digital Virtual Speaker、DTS、DTS ES 24/96、DTS Neo6、THX认证等。

●更人性化的功能设计

HD Audio在人性化设计上比AC'97更胜一筹，让人们能更方便地使用HD Audio声卡。现在的多声道声卡往往有4～5个插口，有时为搞清楚每个插口的功能，用户需要用音频线一个孔一个孔地试，遇到4声道、5声道音箱时更是够忙活的了，但这样的情景在HD Audio上将会一去不复返。


如果板载声卡支持HD Audio规格，面对这些接口就不必发怵了。

支持HD Audio规格的声卡不再有Line In、Line Out等区别，每个音频插孔都能支持所有的应用。这就意味着你只要把插头插入任意一个音频接口，电脑便能自动判断出你插入的设备是音箱/耳机，还是麦克风或线路输入，然后调整音频信号的路由，让这些设备有条不紊地正常工作。这些都得益于HD Audio音频标准中借鉴了高端音频卡上的内部路由功能，配合完全的插口检测功能，使得一孔多用成为可能。

●更强大的麦克风功能

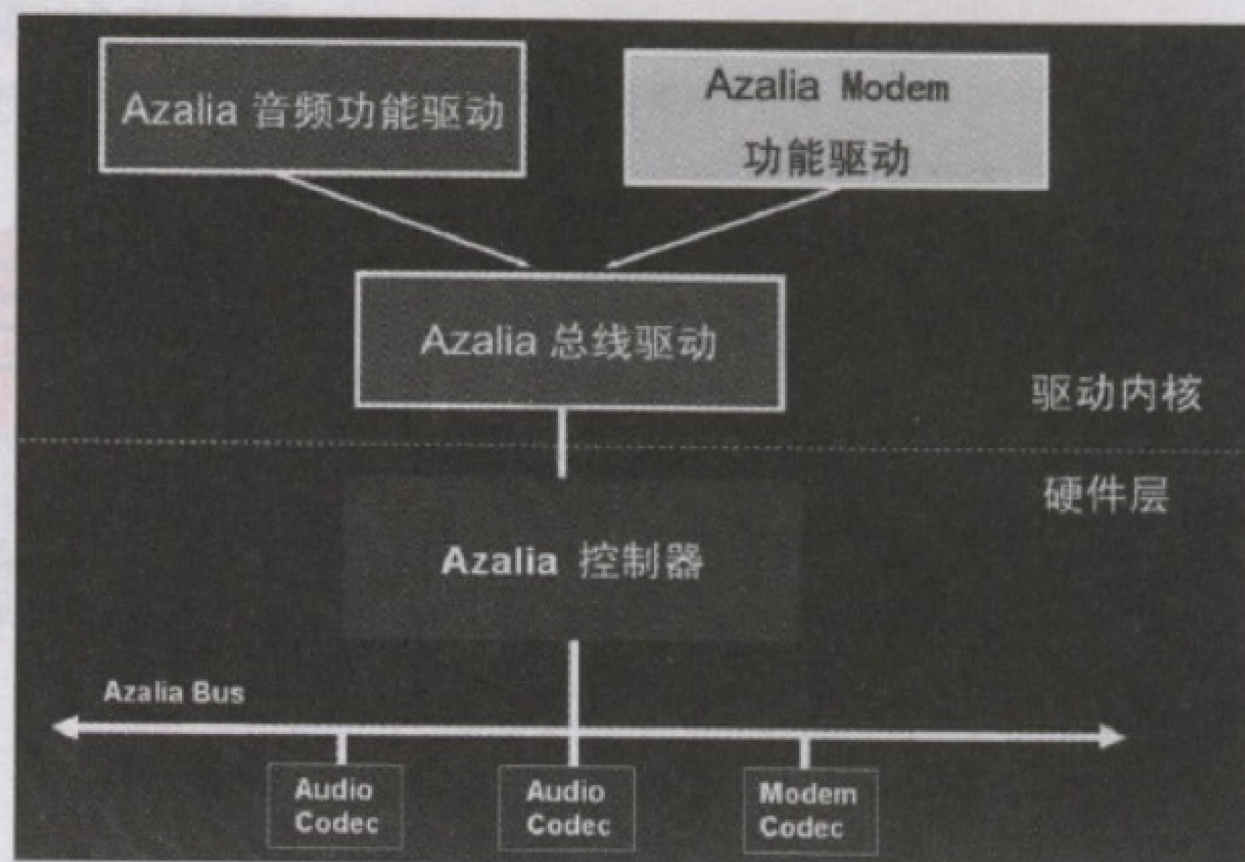
以前在PC上使用麦克风时，让人比较郁闷的一点是如果有音频程序占用了麦克风，其他程序就无法调用该设备了。而HD Audio音频标准中将会提供麦克风阵列的支持，专门为视频电话、语音IP电话、视频会议进行优化。HD Audio不仅支持独立多麦克风输入，还能提供质量和数据量非常平衡的信号。这样不但多麦克风同时使用成为可能，我们还能使用多个麦克风进行多声道录音，每个麦克风对应相应的声道录音（只捕捉特定的音频流），最后进行整合，由此得到更高质量的录音输入质量。

为保证录音效果，HD Audio音频标准中还为用户提供了软件降噪、回音设置等功能。通过这些功能，我们在录音合成时可减少来自音源输入通道的回声等其他环境噪声，而无需使用额外的降噪软件。

●更统一的驱动程序格式

即使是在统一使用AC'97规格的时代，集成声卡的驱动程序格式也并不统一，同样是AC'97声卡，各个厂商却在使用不同的驱动程序，这样用户在不知道声卡型号的情况下会无从下手（比如购买了二手主板）。这次Intel在HD Audio上引入了通用驱动程序的概念，这个通用驱动包括总线驱动和功能驱动两部分。

总线驱动是真正意义上的通用驱动程序，能支持任何一款HD Audio Codec，第三方Codec厂商无需开发各种不同的驱动来支持种类繁多的Codec。现在能提供这种通用驱动支持的有Windows XP SP2和未来的Longhorn系统，而Windows 2000和Windows Server 2003系统也能通过在线更新提供对HD Audio总线驱动的支持。



HD Audio驱动模式示意图

功能驱动则是在总线驱动的基础上，为发挥独立Codec（如音频Codec、Modem Codec等）功能而设计的驱动程序，以实现不同的功能，如DVD解码、多声道回放等功能的支持都必须通过功能驱动。这些功能会因为主板厂商对成本的控制要求而改变，所以不同主板集成的HD Audio声卡可能还是会有所不同，要充分发挥其特色还需要厂商自己提供驱动程序。

未来展望

HD Audio是Intel跟杜比实验室合作的产物，所以Intel和杜比实验室是这个标准的主力。以Intel在主板芯片组领域上的影响力，随着ICH6南桥芯片的推广，HD Audio必将会得到几乎所有主板厂商的支持；而杜比实验室在声音认证领域的影响也是举足轻重的。凭借这两家公司的强力推广，基本上所有PC主板厂商都会加入到HD Audio阵营中，它在替代AC'97将会是兵不血刃的、潜移默化的。

对于目前的PC应用来说，HD Audio音频标准已是一种比较超前的音频标准了。它之后会出现什么样的规范，笔者在这里不敢妄自揣测，但有一点可肯定，作为一种通用的数字媒体平台，个人电脑在DVD音频、流媒体服务和家庭影院应用中将发挥越来越重要的作用，这也应该是众多厂商“数字家庭”战略的一部分。HD Audio方便、强大的功能正好符合这样的标准，它的出现将会把个人电脑的音频处理能力带到一个新的高度，人们体验多声道音效的成本将会进一步下降。

现在主板上板载声卡和显卡的集成度都越来越高，性能也逐渐强大，接下来集成的强大武器是什么呢？是无线网卡吗？配合无线网络技术、强大的多媒体处理能力，电脑甚至能连接并控制所有的家电产品，电脑与家电一体化或许是这种集成方式的最终目标吧。P

PConline.com.cn 太平洋电脑网

市场动态与攒机指南

除特别注明外，本栏目行情、报价和其他文章均由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，所有行情均从北京中关村市场采集。

市场动态

CPU

Intel CPU的价格在过去一个月中并没有太大变化，低端赛扬平均有10～20元的跌幅，中高端P4处理器的情况也差不多。而AMD方面则不同，6月初的不停降价使AMD的Fans欣喜若狂，Athlon XP 2500+一度跌破600元大关。不过到了月底，由于暑期销售旺季到来，AMD处理器开始大幅上涨，同时出现缺货现象。7月份处理器新品迭出，一些较老的产品也会停产，据悉AMD的Athlon XP 2700+以下产品均在此列。

内存

6月份内存市场也是一路下跌。6月下旬时，主流256MB DDR已跌破300元大关，大多数业内分析人士及消费者都认为照这样的速度跌下去，内存很快就会突破1元/MB的心理防线。然而情况并不像人们想像的那么美好，6月底内存市场忽然反弹，价格飞速上升，使消费者的希望瞬间化为泡影。7月份更是一个旺季，内存价格可能还会有一定程度的上涨，不过下旬之后就应该会有所回落。

硬盘

三大件中，唯一没有出现上涨的就是硬盘了。尽管硬盘已经历了较长时间的持续降价，但整个6月硬盘的走势并没有出现反弹，而是继续沿着5月份的路线下跌，部分硬盘已达到在过去看来不可思议的价位。比如西部数据80GB产品跌破500元大关，一时引起了不小震动。进入6月底，硬盘价格渐渐稳定下来，随着旺季的到来，出货量不断上升，7月份硬盘市场可能会出现小幅上涨，低容量的产品将会渐渐淡出市场，大容量IDE及SATA产品已成为装机的主流。

主板

Intel平台方面，6月下旬Intel正式发布了915/925系列主板，与此同时，市场上主流的875P及865PE主板的价格均有不同程度下调，而低端848P主板的价格则保持稳定。其他芯片组的P4主板价格也基本保持稳定，预计在i915系列主板及相关CPU大量上市之前，这种稳定会保持相当时间。

AMD平台方面，价格一直都是其最明显的优势。采用KT600+VT8237芯片组的主板价格再次探底，部分厂商的产品打出了低于400元的超低价格，顿时在市场上引起很大反响。相信8月左右VIA芯片组的主板价格会有进一步下调，而这次下调的范围绝不仅限于个别厂商。目前基于nForce2芯片组的AMD平台主板并没有大的动静，这种形势应该会持续相当长时间。

显卡

NVIDIA方面，NV40发布已有一段时间了，而相应产品近期才到达市场，目前GeForce 6800标准版的价格大致在2800元左右，GeForce 6800 GT的价格却在4300元左右，最高版本的GeForce 6800 Ultra目前价格并不明朗。在中端市场，FX 5900 XT依旧是目前性价比最高的一款，但随着使用DDR-Ⅲ显存的FX 5700 Ultra迅速降价，前者的高性价比地位有些动摇。低端市场，FX 5200仍是主力之一，目前价格基本稳定在400～480元之间。

ATI方面，在R420系列发布不久，市场上就看到了RADEON X800 Pro显卡，高达3999元的售价并未阻挡骨灰级发烧友的购买热情，市场消化速度远高于预计。中端市场R9600 XT的价格再次走低，目前最低价格不足千元，这也是受到R9550强大超频能力的影响。目前R9550的价格还在持续走低，128MB 128Bit版本的价格基本维持在600元左右。

光存储

6月份光存储市场的焦点集中在DVD刻录机上。4×DVD刻录机的市场越来越小，而8×产品渐渐成为主流，同时12×产品也开始在市场中出现。随着技术的不断进步和产量的提升，DVD刻录机的成本下降，各品牌DVD刻录机竞相大打价格战，以前被认为高端产品的DVD刻录机走入寻常百姓家已成为可能。7月份16×DVD刻录机开始出现在市场中，市场竞争将会更加激烈。

显示器

近期的显示器市场主要跟一个名词有关，那就是“暑促”。从6月初开始，三星、明基、LG等显示器大厂陆续启动了各种形式的促销活动，显示器市场逐渐升温。7月1日，飞利浦“显亮CS寻宝大行动”的加入，把暑期显示器市场推向高潮。

CRT方面，19英寸暂时还未成为DIY爱好者的攒机首选，1700元大关的入门价格，决定了它暂时被夹在17英寸纯平和LCD之间的尴尬地位，消费者的主要火力还是集中在千元左右的17英寸纯平。近期这类产品促销势头比较凶猛的有LG的F720B（特价1048元）、F710B（特价1088元）和三星的788DF（998元）；NESO更不甘示弱，极光珑FD570A竟然跌破900元大关……LCD方面，16ms、12ms产品双管齐下，从15到17英寸都来势汹汹，一个以价格取胜，一个则以"面子大"取悦用户。15英寸的名牌液晶已初步稳定在2500～3000元价位，而17英寸产品则在3300～4500元不等。各大厂商新品迭出，降价攻势轮番轰炸，AOC的一款17英寸液晶甚至用2999元就能抱走。一句话，不管CRT或LCD，该出手了！

本期产品焦点——2000元级数码相机导购

近期各大数码相机厂商在800万像素产品方面动作频繁，使得整个DC市场为之震动。和往年相比，今年数码相机的发展速度异常迅猛，这使得数码相机的普及率有了明显提高。目前2000元价位的数码相机对于普通消费者来说已足够用了，不过在众多品牌、众多产品中应当如何选择呢？本期我们就带大家扫描一下目前市场中2000元（以下）级别的一些主流数码相机，希望能给倾向于选择这一价位产品的朋友带来一定启发。

柯达DX6340

市场参考价：1950元



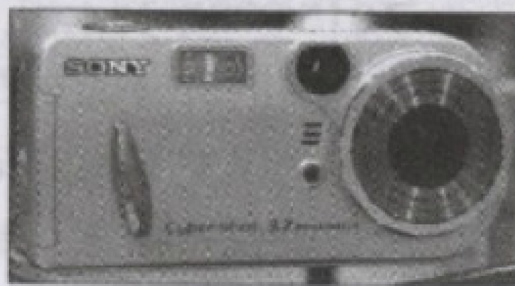
去年发布的柯达DX6340是一款"老当益壮"的产品，它以较为丰富的手动功能和良好的色彩表现得到了很多消费者的认可。作为一款家用DC，DX6340外形时尚、设计精美、十分漂亮。它具有310万像素CCD，配备了高品质的德国施耐德4倍光学变焦镜头，光圈范围是F2.2～F13，弱光条件下拍摄能力较强。此外该相机还具有柯达的高速精确自动对焦系统，可在几乎很弱的光线下或快速运动状态下完成对焦，并提供了焦距锁定功能，它的闪光灯有限范围约为6米。

DX6340具备全自动模式及高级创新控制功能，包括光圈和快门优先模式及运动、夜景、肖像、风景、微距和常规编程模式。对于需要简单手动功能、注重光学变焦能力的消费者来说，DX6340无疑是2000元以内较理想的选择。

SONY DSC-P72

市场参考价：1950元

作为SONY在低端市场的主力产品，DSC-P72使用1/2.7英寸、320万Super HAD CCD感光元件，支持新的Memory Stick Pro存储卡及传统的Memory Stick。这款产品支持3倍光学变焦，具有部分手动功能，支持高分辨率视频拍摄。虽然目前P72的替代产品P73也已上市，但前者1950元的价格对普通消费者来说还是比较超值的，加上SONY这个金字招牌，对最终用户很有诱惑力。



柯尼卡美能达DiMAGE X21

市场参考价：1650元



DiMAGE X21同其上一代产品DiMAGE X20没有大的区别，同样为200万像素、3倍光学变焦。作为X20的升级版，DiMAGE X21秉承了X系列薄、快、酷的特点，是一款可随身自由携带的超薄数码相机。由于沿用了柯尼卡美能达无外伸的变焦镜头，它的启动时间仅为1秒，特别适合抓拍。

X21采用了CxProcessTM II图像处理技术，融汇了平滑色调变化、自然皮肤色调和清晰明亮的色彩等许多特点，使得图像更贴近自然。X21内置5种色彩模式，除常见彩色、黑白或褐色调外，还有多色调分色及柔聚两种全新模式供选择。采用XR（Extended Recording）摄像模式，X21能以160×120或320×240的分辨率，在SD存储卡上拍摄无限时的动画（不带录音），一直可连续拍摄到存储卡满为止。

X21依旧使用SD/MMC卡作为存储介质（标配16MB的SD卡），使用2节5号电池作为电源。这款产品对于那些追求时尚外观，又需要一定功能的用户最为合适。

尼康CoolpixSQ

市场参考价：1650元



CoolpixSQ一改原来尼康数码相机稳重的风格，采用了别致的外形设计。其尺寸为82mm×82mm×25.5mm，采用非常规则的方块造型，配备1.5英寸低温TFT作为取景器，重约180g。它采用310万像素、1/2.7英寸的CCD，配备3倍光学变焦的尼克尔镜头，支持以320×240/15fps的动态影像拍摄。

CoolpixSQ提供全自动、15种场景、"手动"及40秒有声短片录像这4种拍摄模式。不过，它的手动拍

摄模式仅能调节曝光补偿、对焦点、测光方式、白平衡等项目，相当于"P模式（程序自动曝光）"。这款DC支持矩阵测光、点测和中央加权3种测光方式。存储采用CF卡，随机附有16MB CF卡一张。CoolpixSQ最大的特点就是镜头可进行大幅度旋转，向前可旋转120度，向后旋转可达到90度，适合于自拍等特殊拍摄环境。它的底座较为实用，可对相机进行充电，并提供相机充电和电池单独充电两种充电方式。

对于那些喜爱追求另类产品的消费者，目前1650元的CoolpixSQ还是值得考虑的，毕竟310万像素、3倍光学变焦及较为丰富的功能还是较实惠的。

奥林巴斯C-360ZOOM

市场参考价：1900元

C-360ZOOM采用320万像素CCD、3倍光学变焦，在上一代C350的基础上，机身设计进一步精巧化，采用具有金属装饰的镜头滑盖设计，使得使携性更佳，同时也美化了相机的外观，增添了质感，线条看上去更流畅。C-360ZOOM配置1.8英寸大液晶显示屏，并提供了长时间有声活动影像记录功能和超微距模式。用户可应用超微距模式进行最近达7cm的近距离拍摄（能使所拍摄的单个硬币大小的物体特写影像充满整个屏幕）。这款DC采用两节AA电池作为电源，并对一些较新的例如PictBridge等标准进行了支持；它采用xD卡进行存储，标配16MB XD卡。如果你对滑盖设计比较感兴趣，这款产品应当是2000元以下不错的选择。



宾得Optio 33L

市场参考价：1950元

宾得Optio 33L采用334万像素1/2.7英寸CCD（有效像素314万），3倍光学变焦镜头，数码变焦能力为2.7倍。此DC光圈为F2.6～F5.0，快门速度为1/1500～4秒，最大感光值ISO 400。虽然这款相机只使用了1/2.7英寸的CCD，但宾得的镜头制作工艺不错，使得其成像能力较为出色。



这款数码相机最大的特点就是采用了高清晰翻转LCD屏。作为300万像素主流机型，Optio 33L的液晶显示屏比同档次产品清晰。一般300万像素DC的LCD在8.5万像素以下，而这款相机则拥有13.4万像素高清晰LCD，比一些高端家用机的LCD还要清晰。但是该产品在电池的续航能力以及微距拍摄能力（10cm）上并不是十分令人满意，不过带有高清晰翻转LCD，仅用不到2000元就能拿下，也是不错的选择。

最后来看看2款相对"另类"的定焦镜头产品。

SONY DSC-P43

市场参考价：1950元



近期上市的DSC-P43采用410万像素的Super HAD CCD和定焦镜头（只提供3倍数码变焦）。外观上P43延续了传统的SONY P系列风格，但在机身线条上做了一些修改，显得更为圆滑。机身大小为101.2mm×53.7mm×35.6mm，重量约195g。

400万像素、有声摄像加上SONY品牌，是P43在市场中的主要卖点。虽然它并不是最便宜的400万像素DC，但由于拥有SONY强大的品牌影响力和400万像素的指标，使得这款产品在市场中仍具备一定杀伤力。连拍功能是P43的一大强项，它可在VGA模式下连续拍摄30张照片（间隔0.9秒），利于捕捉运动物体的状态变化；而对640×480/30fps有声摄像功能（无限时，只取决于存储卡容量）的支持，使得P43的摄像功能在入门级DC中显得比较突出。

在其他指标方面，P43的快门速度为1/8～1/1000秒，具备快速启动功能（时间约0.9秒）；液晶屏幕为1.5寸TFT；采用两颗5号电池，可持续拍摄约400张照片。

三星Digimax U-CA401

市场参考价：1880元

三星的Digimax U-CA401应当算是一台像瓜型数码相机，机身上为数不多的按键及定焦镜头都说明了这一点。与三星的手机相似，三星Digimax U-CA401的外观非常时尚，这也是根据时尚女性的特点所设计的。其尺寸仅为96.7mm×60mm×15mm，几乎是目前最薄的400万像素数码相机，而90克的重量甚至比许多手机还要轻；稍有点遗憾的是，它的LCD屏只有1.5英寸。



U-CA401采用1/2.5英寸CCD传感器，最大像素和有效像素分别为420万和400万，可拍摄最高分辨率为2272×1704像素的照片。该产品采用了三星自产的SHD定焦镜头，焦距为F=5.8mm，相当于传统35mm相机的35mm，对焦范围为60cm至无穷远，光圈值为F3.2；为弥补定焦镜头的不足，U-CA401提供了4倍数码变焦（效果自然无法与光学变焦相提并论）。功能方面，它支持自动、日光、阴天、夕阳、日光灯、灯泡等多种白平衡调节，内置的闪光灯等也具有自动、自动（消减红眼）、慢速闪光同步、强制闪光和强制关闭闪光等选择；曝光模式为程序曝光，可调节曝光补偿，支持自拍、连拍、短片拍摄和录音。

U-CA401采用超薄型锂电池供电，支持的存储介质为Memory Stick，并自带32MB存储卡。虽然从参数上看这款产品和SONY的DSC-T1、奥林巴斯AZ1等还有一定差距，但极为小巧的外形和1880元的价位比较有诱惑力，对MM来说更是如此。

本月酷机推荐——两款6000元家用多媒体配置

随着近几年电脑技术的不断发展，电脑已不仅仅是一台计算数据的工具，更多的功能则体现在多媒体应用上，再加上互联网技术的飞速发展，电脑已经日益成为人们日常生活、学习中不可缺少的工具之一。一般家用电脑不外乎游戏、上网、看电影、听音乐、文档处理等几项较简单的应用，而针对这方面的需求对症下药所搭配的组合，往往又可胜任多种需求。这次我们就为大家介绍两款6000元级的家用电脑配置方案。

AMD平台配置（价格单位：元）

CPU	AMD Athlon XP 2500+（盒）	680
主板	升技NF7	560
内存	宇瞻DDR400 256MB X2	640
硬盘	希捷7200.7 160GB（2MB）	790
显卡	迪兰恒进R9600 Pro	1060
显示器	三星795MB	1280
音箱	冲击波SB-2100	380
光驱	先锋16X DVD-ROM	260
键盘鼠标	微软Basic套装	170
机箱电源	世纪之星	350
总计	6170	

在CPU的选择方面，目前市场上AMD普通主流产品当属Barton 2500+，其680元的价格约占整机总价的1/10，且具备一定超频能力。在主板的选购中如果选购集成网卡的话，相应地在未来的网络支出上会节省一些，升技的NF7刚好是这么一款。NF7是Barton 2500+的好搭档，它基于nForce2芯片组，支持双通道DDR，所以配两条内存可让性能发挥得淋漓尽致。目前内存市场呈现一种不稳定状态，一些品牌内存的价格甚至比兼容内存还要便宜，两条256MB组成双通道DDR也是主流配置。

在日常的游戏方面，如果仅仅是玩一些诸如CS等对显卡要求不高的3D游戏，那么市面上一般的低端显卡都可很好地运行，而要玩一些比较消耗资源的3D游戏（如UT2003），那么一块RADEON 9600 Pro或GeForceFX 5700以上级别的显卡是必不可少的。

如今的电脑娱乐中，看DVD影片是很常见的应用，一款读盘能力强且质量上乘的DVD-ROM显得尤为重要。先锋在DVD-ROM领域的口碑很不错，不过我们还是建议看光盘时尽量将内容拷贝到硬盘上观看，或使用一些光驱→硬盘缓冲软件，这样可大大延长光驱的寿命。如今一块大容量的硬盘是必不可少的，主流160GB硬盘已跌入800元大关，现在出手应该是比较理想的。

当看DVD的时候，音频的体验也应该受到重视。冲击波最新推出的SB-2100音箱是一款2.0木质音箱，用于看大片或听音乐都是非常不错的选择。显示器方面，三星新推出的795MB拥有时尚的外观设计、良好的图像质量和不算很高的价格，在千余元的显示器中很不错。

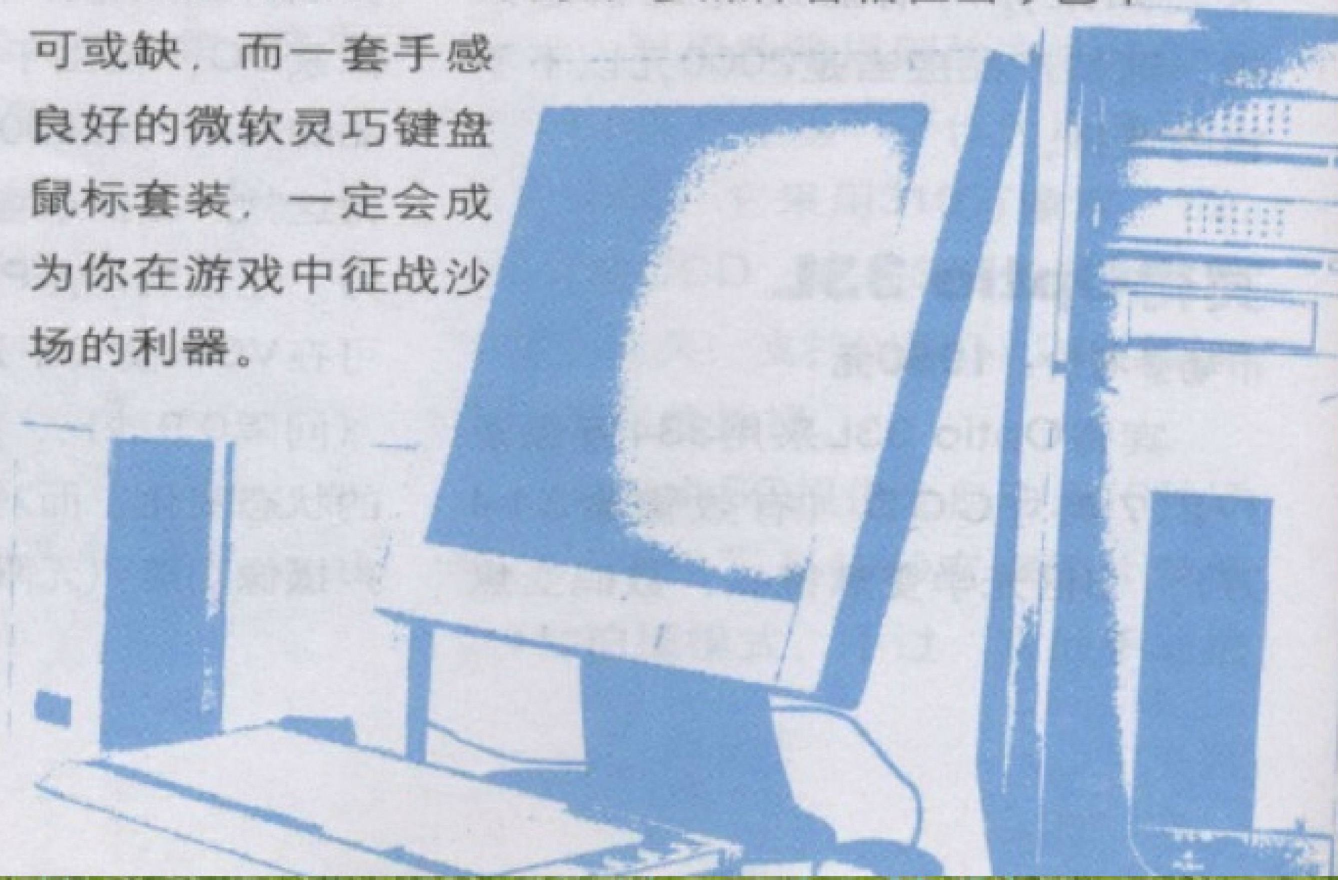
Intel平台配置（价格单位：元）

CPU	Intel P4 2.8C（原包）	1500
主板	Intel原厂865PERL	720
内存	宇瞻256MB DDR400 X2	680
硬盘	希捷7200.7 120GB（S-ATA）	810
显卡	硕泰克9550 128MB	590
显示器	飞利浦107F5	1020
音箱	漫步者331T（北美版）	260
光驱	先锋16X DVD-ROM	270
键盘鼠标	微软Basic套装	170
机箱电源	百盛+航嘉冷静王	320
总计	6340	

这款配置可说是当前流行的中高端P4普通配置，适合经济条件较宽裕、对电脑性能有一定要求的消费者。采用Intel平台的理由是稳定性和兼容性较好，当然缺点就是CPU和主板价格相对昂贵。

虽然采用0.9微米工艺的Prescott核心P4 2.8E处理器的价格，要比Northwood核心的P4 2.8C还要便宜，但从各方面的反应看，前者巨大的功耗和发热量使得其前景并不看好。因此我们在这款配置中选择了技术更为成熟的Northwood核心P4 2.8C，配合Intel原装865PE主板、两条DDR400内存搭建双通道DDR平台，可以说是目前性价比很高的主流Intel平台核心组合。

目前S-ATA硬盘的价格越来越低廉，120GB也已经成为装机的主流，希捷7200.7 SATA是市场中常见的产品，价格相对也比较实惠，喜欢尝鲜的用户不妨考虑一下，起码窄窄的SATA数据线会为装配和机箱中的空气流动提供更多便利。作为一般的应用，比如说玩一些流行的3D/网络游戏或进行简单的图形处理，最近流行的主流中端显卡RADEON 9550绰绰有余。DVD光驱、多媒体音箱在当今已不可或缺，而一套手感良好的微软灵巧键盘鼠标套装，一定会成为你在游戏中征战沙场的利器。



驱动热报

1 Intel：2004年7月2日，Intel发布Desktop Utilities应用程序最新2.0.8.43多语言版For Win2000/XP。这是Intel为其最新芯片组量身定做的综合应用程序包，它提供了从硬件监控、硬盘维护到文件备份、系统查错、网络安全等全方位的支持，主要由以下几部分组成：1.Hardware Monitor（硬件监控程序），可为用户提供CPU和主板的温度状况，CPU/系统/电源风扇的转速及电源电压的情况；2.Diskeeper Lite Defragmentation，它的作用是整理磁盘碎片，改善系统性能；3.NTI Backup Now可将文件备份到CD或DVD中；4.Stress Test（测试程序）可及时检测硬件是否有问题；5.Symantec Security Check（安全检测程序），负责查杀病毒、网络安全等。推荐Intel原厂915/925系列主板的用户使用。

2 Realtek：2004年6月30日，Realtek发布ALC100/P、101、200、ALC201、201A、202、202A、650、655、658、850 AC'97声音芯片最新WDM驱动3.60版For Win98 SE/Me/2000/XP。新版驱动增加了一些自定义的设置项目，并修正了几处Bug，推荐相关用户更新。

硬件工具速递

1 Fraps：Fraps 2.2.2 Build 2870版For Win2000/XP/2003（2004年6月30日发布），这是一款能实时显示3D程序运行帧数的小工具，用它可轻松了解机器运行3D游戏的帧数，从而了解机器的3D性能。新版能更好地支持早期的游戏，运行该程序需要DirectX 9.0b的支持。

2 DVDIdle Pro：DVDIdle Pro 5.10版For Win9X/Me/NT4/2000/XP（2004年7月3日发布），它是DVD Region+CSS Free和DVDIdle功能合一的工具。DVDIdle的功能主要是利用硬盘缓存DVD数据，减少DVD的工作时间，延长其使用寿命；而DVD Region+CSS Free支持在DVD设备上读取和复制不同区码的DVD光盘。

本栏目驱动程序和硬件工具信息由驱动之家（www.mydrivers.com）提供（信息截止到2004年7月7日）。

PConline.com.cn 太平洋电脑网

中关村配件参考价格 单位：人民币（元）			
CPU	Pentium 4	2.0A/2.8C（散装478针）	915/1445
	Pentium 4	2.8E（散装）/3.0C GHz（盒装800MHz FSB）	1305/1835
	赛扬（散装）	1.3（T）/1.7/2.0/2.5GHz	290/415/485/缺货
	Athlon XP（散装）	1800+/2000+/2400+	缺货/455/565
	Athlon XP（盒装）	2000+/2200+/2500+/2800+	490/545/680/1040
	Duron（散装）	1.4/1.6/1.8GHz	缺货/335/360
内存	现代	PC133 SDRAM 128/256MB	210/330
	现代	DDR266 128/256MB	170/315
	Kingmax	DDR333 256/512MB	340/680
	宇瞻	DDR400 256/512MB	340/650
	金士顿	DDR333 256/512MB	370/710
硬盘	希捷 酷鱼7200.7 IDE	40/80/120GB	430/510/670
	迈拓 金钻9代盒装	80/120GB	550/695
	西部数据	800BB/800JB/1200JB	490/560/710
	西部数据	2000JB/2500JB	缺货
	日立 笔记本硬盘	20/30/40GB	570/590/675
主板	华硕	P4P800 SE（865PE）/A7V600-X（KT600）	950/625
	微星	865PE Neo2-PLS（865PE）/KT4AV-L（KT400A）	780/455
	技嘉	GA-8IG1000-G（865G）/7VT600-L（KT600）	1280/530
	升技	KV8（K8T800）/VI7（PT800）/NF7（nForce2）	900/470/560
	磐正	EP-4PDA2+（865PE）/8HDA5+（K8T800）	980/990
	硕泰克	SL-86SPE2（865PE）/SL-848P（848P+ICH5）	669/599
	华擎	P4I45PE+（845PE）/P4S55FX（SiS655FX）	450/390
	丽台	K8N（nForce3）/K7NCR18G-Pro（nForce2 IGP）	1320/950
	昂达	AP5S（ATI R9100 IGP）/NK7U（nForce2）	710/560
	七彩虹	C.K8T800飞龙战士/C.KT600-R（KT600）	770/490
	Intel原厂	845PESV/865PERL/D875PBZ	700/760/1650
显卡	华硕	V9950 SE（FX5900 128MB）/A9550TD 128MB	2385/799
	微星	MX440-T8X 64MB/FX5600-TD	390/890
	七彩虹	镭风9800Pro CH版/风行5700LE CF白金版	1999/799
	盈通	R9800SE 128MB标准版/G5500标准版128MB	999/649
	硕泰克	SL-9550-XD（R9550 128MB）/SL-5700-XD	599/1099
	昂达	雷霆9955（R9550 128MB）/闪电9570（FX 5700 128MB）	590/890
	艾尔莎	955FX（R9550 128MB）/736LE（FX 5700 LE 128MB）	790/1040
	旌宇	擒雷者FX 5200白金版/GF6800 128MB	490/2790
	蓝宝石	R9200 SE/R9550/9800 Pro	390/680/1890
显示器	三星LCD	173V/153S/510N/153V	3580/3050/2988/2900
	三星CRT	945MB/795DF/785MB/788DF	1750/1280/1390/988
	明基LCD	FP531/FP547/FP756-12ms/FP756S	2880/2850/3999/3800
	明基CRT	77g/A770/A771/A781	988/1055/1190/1399
	飞利浦LCD	150S5/150P4/170S4/170B5	2900/3400/3680/4200
	飞利浦CRT	107B5/107C5/109F5/202P4	1250/1220/1680/5450
	LG LCD	L1515S/L1520B/L1715S/L1720B	2799/2988/3580/3880
	LG CRT	T710BH/T710S/T710pH/F900B	1080/1050/1140/2799
	优派LCD	VE155S/VE510S/VE710S/VA720	2890/2990/3799/3750
	优派CRT	E70f/G70f+/G71F+/sb/G90f+	1020/1140/1450/2100
光驱与刻录机	52速CD-ROM	昂达/华硕/三星/爱国者	155/155/170/160
	16速DVD-ROM	三星/昂达/明基/华硕	280/260/270/260
	明基刻录机	5224P2/4824P2	299/299
	华硕刻录机	4824A/5224A	330/340
	先锋DVD刻录机	DVR-106A/DVR-107XL	799/1199
键盘鼠标	明基	海湾键盘标准版	90
	爱国者	超薄手感王/英雄键盘	75/55
	微软	光学银光鲨IE4.0/光学灵动鲨	360/110
	罗技	无限炫光键鼠套装	240

注：以上报价由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，截止日期为2004年7月7日。



编外杂谈

北京这段时间活动可真不少，但小编最感兴趣的就属北京车展和环球嘉年华了。面对铺天盖地的车展宣传，小编座位旁边那只善于摆弄新鲜事物的某某猫早就忍不住了，只是碍于专业人士那100元的门票迟迟没有动手，天天挂着苦瓜脸不停地念叨："再等两天，再等两天。"终于有一天他P颠P颠地回到了编辑部，小编赶紧凑上前去："如何？车展。""嗯，不错，那些MM还真是漂亮啊～～"说完他还掏出了配备的所有装备，"唉，卡到用时方恨小，不仅数码相机的卡被MM填满，连手机内存都被耗干！"我一时语塞，难道你就不能有点追求？我唯一的反应就是伸出准备扁他的双手，大喝一声："把卡通通给我先！"

听说鼎鼎有名的环球嘉年华已经来到了北京，于是小编在上个星期去了另外一个游乐园热身先。尽管说起来项目种类繁多，但在小编眼中很多项目都和过山车没有两样，差别仅仅是轨道的破旧程度而已，乘坐的目的从考验神经变成了考验身体。加上天气阴凉、早上没吃饭等种种客观原因，小编不争气地吐了两次，被同去的女士强烈鄙视了一把，"叫得最凶原来挂得最快啊！"我，再次语塞……如今嘉年华的到来给了我挽回面子的机会，只是面对那失重或超重的感觉，我能扛得住吗？行吗？不行吗？行吗？



大软第二次读者调查活动进行得非常顺利，如今已到尾声。好几次编辑部的各位同仁都被林晓JJ组织到会议室拆信。按说这算是枯燥的体力活了，但会议室中一直人声鼎沸，笑声不断。看着众多读者的来信，大家都很兴奋，看到好的文章，小编们还会来上一段，当然"Love"字样的出现是最多的。不久，小编我惊奇地发现，读者们"Love"的对象除了大软外，大部分都指向了林晓JJ和8神经。哇，他们还有这么多的Fans，看来其他小编还要继续努力。

看到众多还在准备高考的读者也抽出时间认真完成读者调查表，小编真是很感动，http://www.zxxk.com/article/里边的东西希望能给大学以下的读者有所帮助，如果你平时看书看累了，到http://www.tingbook.com去看看吧！

从上次给了20层魔塔游戏后，有不少读者找小编要攻略，也有不少读者说比较简单，看看这个试试，50层魔塔游戏：http://www.gameking.com.cn/gk/files/game/040511/mota.swf。它的攻略玩家可以到http://game.zbinfo.net/72346774253076480/20030208/1127211.shtml去看看。后来听一位朋友说网上还有一步一步教你过关的教程，于是小编又去搜了一把，按着http://www.pcgames.com.cn/pcgames/gl/m/0403/289422.html来应该没有问题吧。这个游戏小编实在是没有时间去玩了，所以留下了攻略。

最后再罗嗦一句，如果你对栏目有什么想法、意见或建议，不妨给我写信，希望能够听到你的声音！

ACJ
cjan@popsoft.com.cn

编者按：新浪免费邮箱容量升至30MB了，搜狐也到了20MB，雅虎的邮箱容量更是到了100MB，那么Google呢？什么，你没有用过？唉，没有办法，小编我也只有一个帐号，试了一下，感觉非常不错。就让我们一起来体验1000MB容量的快感吧！

1G诱惑Gmail

■北京 MicroXP



图1

如果你经常上网，一定知道大名鼎鼎的Google，那么你更应该知道近来风靡互联网的新名词——Gmail！到底什么是Gmail呢？通俗地说Gmail就是Google+Mail，是由Google新近推出的基于搜索引擎的免费Web邮件系统。它将Google世界一流的搜索引擎技术与传统的WebMail服务巧妙地组合在一起，并提供了许多独到的功能。尽管Gmail并没有向公众开放注册并仍然处于测试阶段(beta版)，但在问世不到一个月的时间里，它的知名度已经不亚于微软的Hotmail了。图1是Gmail的Logo，它沿袭了Google的Logo一贯的色彩和风格，让人一眼就可以看出是Google的东西，由于目前Gmail还在测试中，可以看到右下角还有Beta的字样。

一、Gmail帐号的获取

Gmail目前并未向公众开放注册，而是极富创造性地采取了一种新的方式——发送邀请信(Invite)，Google首先向其全球雇员发送了Gmail帐号，然后每个邮箱中会随机不定期地产生邀请链接，玩家们将之戏称为"鸡蛋"(G蛋的谐音)，如图2，注意右下角出现的Gmail的Invite链接。点击这个链接后，邮箱的所有者可以把邀请函发送到自己好友的信箱，有了这个邀请函才能去注册一

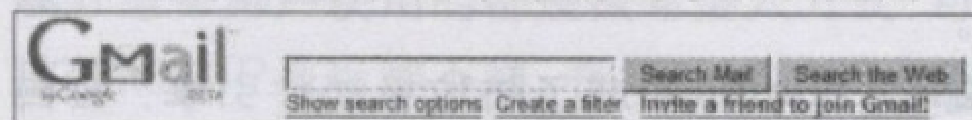


图2

个新的Gmail帐号。由于这种邀请链接在每个邮箱中的产生时间和数量都是随机的，所以并不是每只"鸡"都能下出"鸡蛋"来。Google至今未对其产生机制作出正式的说明。结果正是这种复活节彩蛋似的游戏和类似传销的传递链，使得Gmail在诞生短短几天内就风靡全球，一夜之间全球诞生了不少GmailSwap(Gmail交换)的论坛或网站，如果你想要一个Gmail帐号，不妨去http://www.gmailswap.com试试看。网友们用各种方式交换Gmail的邀请信，并围绕Gmail发放邀请函的规则产生了种种猜测。一时间Gmail邀请函变得洛阳纸贵起来，让人不得不佩服Google强大的市场运作能力及对大众传播心理的准确把握。不久前笔者有幸得到了一个帐号，得以率先感受Gmail的风采，下面就一起来看看系出名门的Gmail和其他的WebMail系统究竟有什么不同之处吧。

二、细数Gmail特色

接收到朋友的邀请函并成功注册Gmail帐号后，就可以进入Gmail的登录页面了，网址是：https://gmail.google.com，页面沿袭了Google一贯简洁明快的风格，只有简短的几行说明，输入帐号密码，点击"sigh in"即可登录Gmail邮箱了，如图3，这就是Gmail邮件系统的主界面。界面目前为止只有英文的，以后将逐渐支持多种语言。

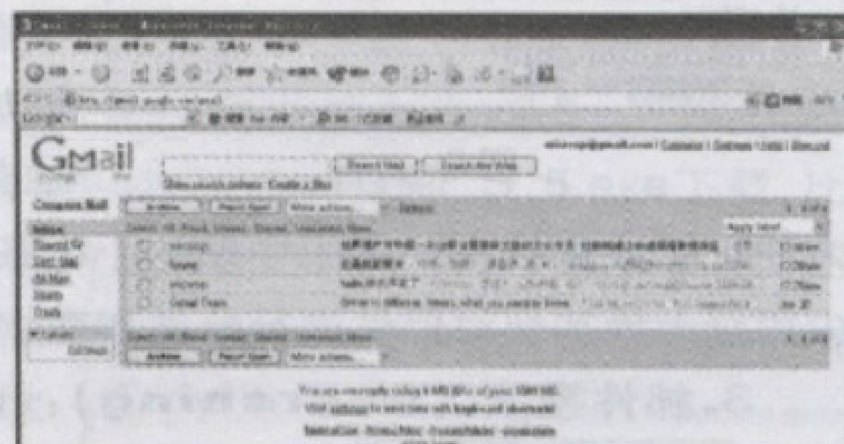


图3

Gmail最突出的特点是其超大存储空间和超大附件发送功能。每个Gmail帐户不仅拥有1000MB存储空间，最让我欣喜的还是它最大支持10MB的附件发送功能，目前世界上还没有哪个免费邮件服务商能做到这一点。Gmail另一个闪光之处是其卓越的邮件管理能力。Gmail最初的设计理念就是通过内嵌的Google搜索引擎，使用户能井井有条地管理成千上万封电子邮件，同时能方便快捷地从众多电子邮件中找到自己所需要的信息，所以Gmail的设计吸取了传统的WebMail服务和POP3客户端的优点，并将他们组合到一起，形成一个全新的平台，接下来我们将通过介绍Gmail中的一些闪光之处，通俗易懂地帮助你了解Gmail的设计理念及信息管理方式。

1.会话(Conversation)：在Gmail中采用了一个全新的概念Conversation，译成中文叫会话，有时也叫线程(threads)，通俗地讲会话相

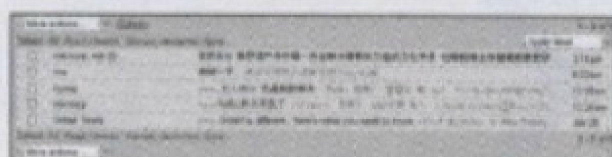
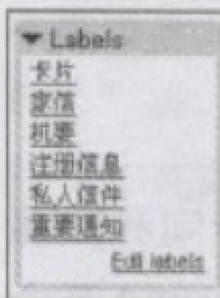

图4

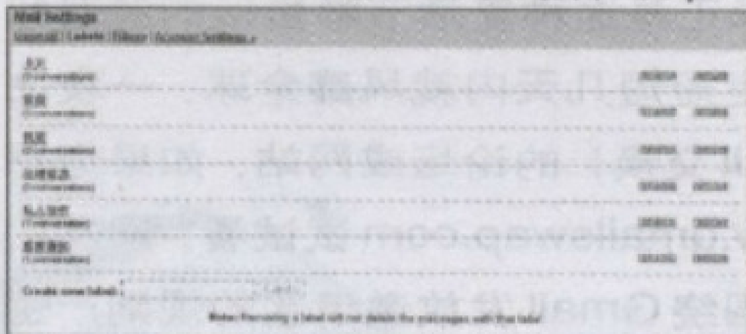

图5

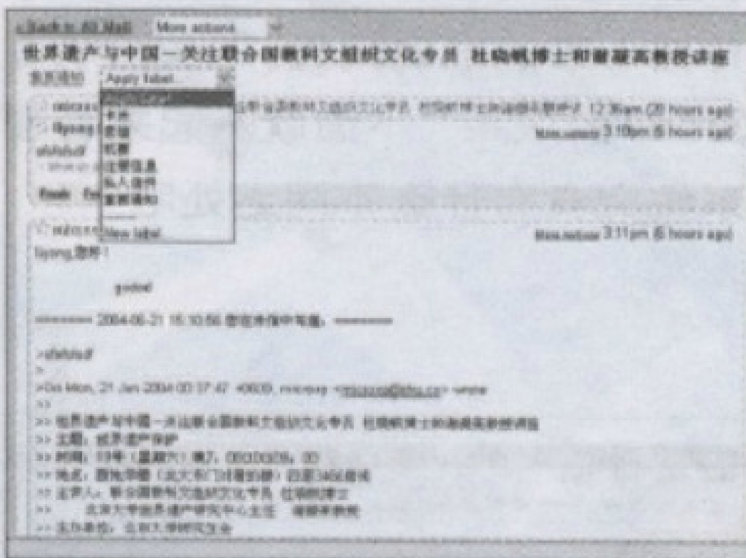
当于论坛中的主题，每当用户发送或接收到一个新邮件时，就在系统中开启了一个新的会话，此后用户针对这个邮件的回复以及对方给你的回复都会被归为同一个会话。图4是Gmail的收件箱，每一行是Gmail的一个Conversation，是不是和没有展开的论坛文章很相似？每个会话的显示由3部分组成，左边依次列出所有发送者的姓名并且用“()”标出了每个会话中信件的数量，中间是会话主题，右边是最后一次接收或发送信件的日期。点击中间的主题打开对话，可以进入阅读信件（Conversation View）界面，如图5，可看到对话中所有信件都按收件先后顺序从下至上排列，所以当你自下往上看的时候，就像在看一段两人间的对话。这种类似论坛发帖的信件管理方式确实更加便于阅读及管理，算是Gmail中的一大闪光点。

2.标签（labels）：和传统Web邮件服务器系统不同，


图6

Gmail抛弃了文件夹概念，采用标签（labels）对邮件进行分类整理，用户可定义任意多个标签，如图6。包括Gmail系统预定义的收件箱（Inbox），星级邮件（Starred），已发邮件（Sent mail），垃圾邮件（Spam）和废件箱（Trash）在系统中都作为标签来处理。只要点击下边的Edit Labels链接，就可以编辑标签，如图7，用户对某个标签进行改名与删除操作时并不影响其中包含的对话和邮件。在阅读某个对话时，点击对话主题旁边的下拉列表框“Apply label…”，从下拉列表中选择，就可以为对话添加标签，如图8。这就有点类似于我们为了方便记忆或查找在一本书中贴的小纸条一样。可见标签的应用极大地加快对信件进行分类和查询的速度和效率。


图7


图8

3.邮件搜索（Searching）：以搜索引擎起家的Google在Gmail中自然没忘了集成强大的搜索功能。在Gmail的官方文档中，有一句话似乎说明了Gmail之所以要提供高达1GB的存储空间的意图——“Don't waste time deleting messages”（不要再浪费时间删除邮件）。不过这些数以万计的邮件的管理成了很头疼的问题。你永远不知道何时才能再次用到某个信息。Gmail的Archive（存档）和Searching（搜索）功能为这一问题提供了较好的解决方案。

看过邮件并处理完之后，如果短期内不再需要该邮件，又不想把它彻底删除，可点击左上角的archive按钮，如图9，则被选中的邮件或对话将被存档，这时你在收件箱里就无法看到存档后的邮件了。当邮件数量多得没法一页一页去寻找自己需要的信息时，搜索功能就派上用场了。Gmail的搜索功能是在Google基于关键词的搜索技术上开发的，通过搜索，系统将快速准确地找到你所需的任何邮件或对话并返回结果。简单的搜索只需要在最上方的编辑框中输入标签名、会话主题、日期等关键词，然后点击“Search Mail”按钮就行，如图10。如果你需要更复杂的搜索，点击编辑框下的“Show search options”链接，就可以看到高级搜索的页面了，如图11，默认情况下，其搜索范围包括邮件标题、正文以及邮件地址。但这里也有很不方便的地方，就是Gmail的搜索功能目前不支持中文搜索，对广大中文用户是一个巨大的遗憾，希望在以后的正式版中能支持中文搜索功能。

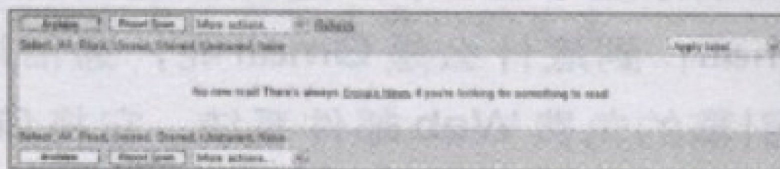
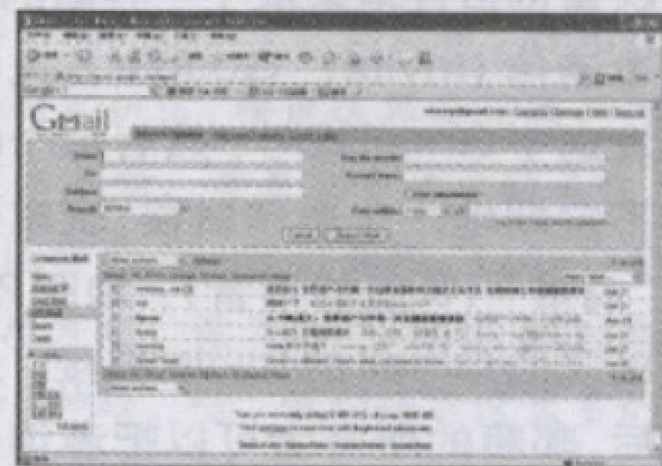

图9


图10


图11

4.防垃圾邮件：Gmail集成了防垃圾邮件引擎，会自动对收到的邮件进行检查，并将垃圾邮件打上Spam标签。但笔者发现Gmail检测垃圾邮件的算法仍然需要改进，曾发现Gmail数次将国内某些信箱正常发送的邮件当作垃圾邮件处理。Gmail垃圾邮件系统还有一个有趣的报告垃圾邮件功能，就是Report Spam，当你发现收件箱中有漏网的垃圾邮件没有被拦截时，只要点击“Report as as Spam”链接，就会将该邮件的信息发往服务器，以后Gmail就能对报告过的垃圾邮件进行正确识别了。如果不小心将一封正常邮件报成垃圾邮件，也无需担心，只要点击“No Spam”按钮就可以恢复。

三、结语

通过以上讲解，想必你对Gmail应该有了大概的了解。总的来说Gmail是个很不错的邮件系统，拥有很多传统Web邮件系统没有的功能，并结合了常用POP3客户端程序的一些优点，算是当前最先进的邮件平台之一，当然也有不少需要改进的地方。目前用户还无法通过POP3或SMTP访问Gmail，而只能使用Web界面。但小小的不足并不能阻挡人们使用Gmail的热情，除了之前介绍的网站外，国内不少论坛也有Gmail帐号的专版，赶快去试试吧！

编者按：“花生壳”的出现让不少有公网IP的宽带用户有了别人能访问的域名，但这和内网用户无关。难道内网用户就真的在中国互联网发展了10年后还依然暗自郁闷，为不能建站、建论坛而黯然神伤吗？NO，不管你处在什么样的网络环境中，来自“山外山”的“MyShow”的口号是：只要能上网，你就能建站！

■贵州 肖遥

只要能上网 你就能建站

——突破内网限制终极攻略

方案一：越过内网重重封锁的“山外山”

一般上网用户建网站首先要面对的是动态IP问题，大部分宽带用户使用的都是拨号接入方式，每次拨号连接后被分配的IP地址都不同。将所建网站域名与时常变换的IP地址联系在一起就只有依靠动态域名解析服务了。提供动态域名解析服务的软件很多，如最常见的“花生壳”等。

花生壳：最经典的域名解析软件

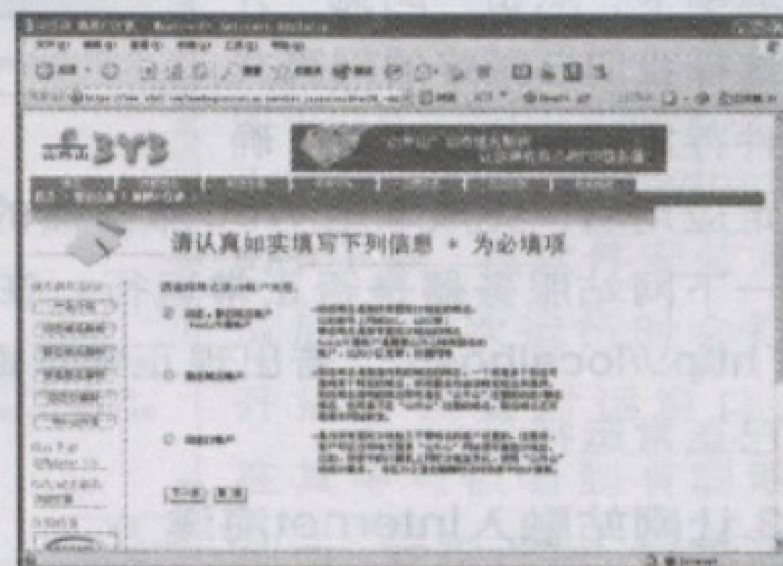
“花生壳”是很早就流行的一款域名解析软件，是“网域科技”（http://www.oray.net/）的作品，它的域名解析功能强大且稳定，而且还是一款完全免费的软件（下载地址：http://www.oray.net/Asp_Pages/DownLoad/PeanutHull.asp）。不过与很多同类软件一样，它也有一个缺憾：不支持内网建站。

一般的动态域名解析软件功能有限，仅能为公网IP提供域名解析，对内部局域网中的电脑就无能为力了。这使得不少人想到了端口映射，对他们来说，只有通过这种方式才能将内网IP转化为一个可访问的公网IP地址。但我们能省却这复杂麻烦的设置来实现内网用户的域名解析吗？当然行，这就是我们今天要介绍的“山外山”IPUpdater。

一、“山外山”（IPUpdater）简介及安装注册

“山外山”是一个提供域名解析服务的软件，除常见的静态域名、动态域名、动态IP及别名域名解析外，它的与众不同之处在于支持任何上网环境，无论拨号上网还是宽带接入，有线还是无线上网都可实现域名解析。哪怕你是ADSL宽带路由共享上网的内网用户，也能轻轻松松在局域网内建网站——谁说鱼和熊掌不可兼得呢？

“山外山”（IPUpdater）最新版本为v3.5，可到http://www.e3y3.com/downloads/ipupdater_3_5.exe下载，比较遗憾的是几天的试用期后会开始收费。下载安装后，还需要到山外山服务商网站注册一个用户名和密码，用户注册地址为https://www.e3y3.com/regAgreement.servlet，可根据自己的网络环境按照网页提示，填写相应资料


图1

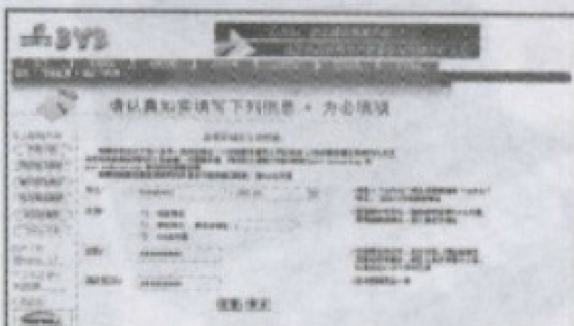
并选择相应的注册用户类型（如图1）。“山外山”注册用户的3种类型为：“动态、静态域名帐户，Web山外通帐户”、“别名域名帐户”和“动态IP帐户”，注册页面上对每种帐户类型的适用环境作了详细解释，下面我们就针对不同的应用环境，对“山外山”的功能进行介绍。

“山外山”域名解析系统仅仅是提供了一个域名解析服务，将域名与Web或FTP服务器的IP地址联系在一起，因此在进行域名解析前，首先要在本地建立一个网站服务器。如建立Web服务器可安装微软的IIS或Apache HTTP服务器，如建立FTP服务器可安装微软的IIS或下载安装Serv-U FTP服务器。具体方法在下面会有提及。

二、内网建站无封锁——“Web山外通”

在内部局域网建立好自己的网站后，其他Internet用户还是无法通过网关来访问你建立的网站。下面我们就利用“山外山”来建立一个不受限制的网站。

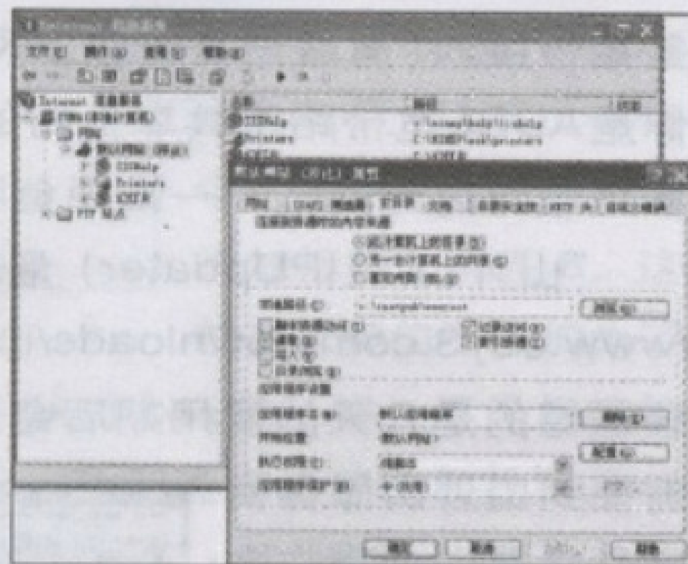
1.注册“Web山外通”


图2

登录山外山用户注册页面，选择注册用户类型为“动态、静态域名帐户，Web山外通帐户”，点击下一步后，出现域名选择页面（如图2）。首先在“域名”一栏中输入你想要的域名，再选择一个山外山网站提供的免费域名，这里我们设置域名为：“binghewu.3y3.cn”。如果我们不愿搞端口映射那么复杂的操作，那么就选择“Web山外通”。输入密码并确定后，点击“注册”即可获得刚才所注册的域名“binghewu.3y3.cn”。

2.利用IIS搭建Web服务器

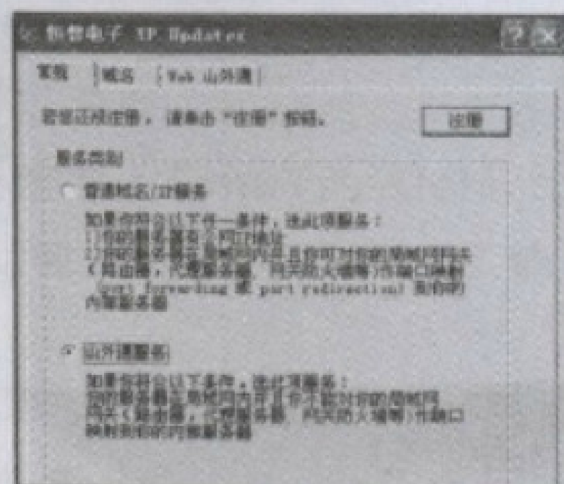
使用IIS前首先需要查看本机是否已安装该组件，点击打开“控制面板”→“管理工具”，里面应该有一个“Internet信息服务”。如果没有可通过Windows系统中的“添加删除程序”安装。


图3

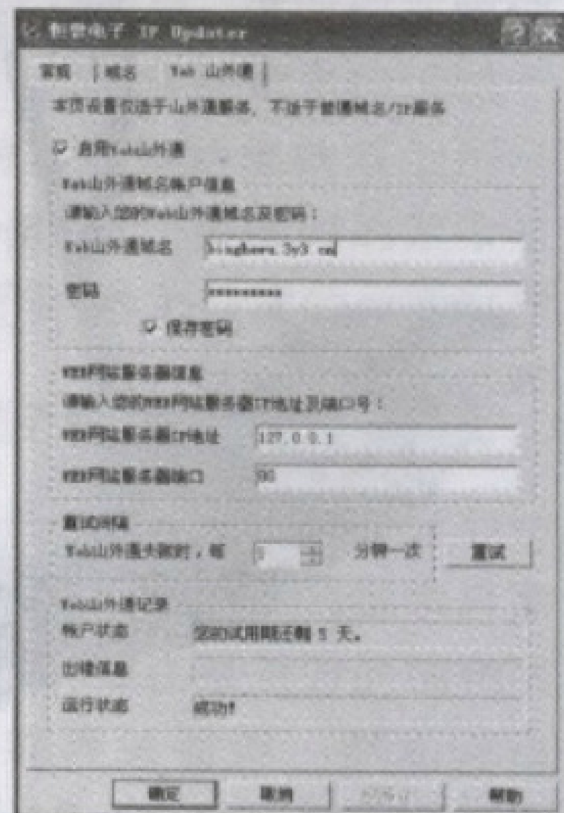
然后我们需要对IIS信息服务进行配置。运行“Internet信息服务”，右键点击“默认网站”并选择“属性”，选择“主目录”选项卡，点击“浏览”并选择我们已做好的网页文件存放地址（如图3）。确定应用后，完成本地Web服务器的搭建。我们可以测试一下网站服务器是否正常运行，在浏览器地址栏里输入“http://localhost/”，若出现正常页面，则表明网站服务器已正常运行。

3.让网站融入Internet海洋

刚才所建立的Web服务器只能在内部局域网内访问，现在我们要将它融入Internet海洋中，让所有网络用户都能访问我们的网站。


图4

运行安装的“山外山”客户端软件（IPUpdater），在桌面托盘图标处会显示一个锚图标，双击打开它（如图4）。在“常规”标签中改变服务类型，勾选“山外通服务”。确定后点击“山外通”标签，勾选启用“启用山外通”（如图5），并在“山外通域名”中输入你刚才申请的域名和登录密码。在“Web网站服务器信息”中输入局域网内提供Web服务的主机IP地址及服务端口。由于我们是自己的电脑上搭建Web服务器，所以可以输入“127.0.0.1”，当然也可输入本机的真实IP地址，如192.168.0.4等，服务端口一般默认为“80”。点击应用后即可在“Web山外通记录”中看到当前山外通运行状态。

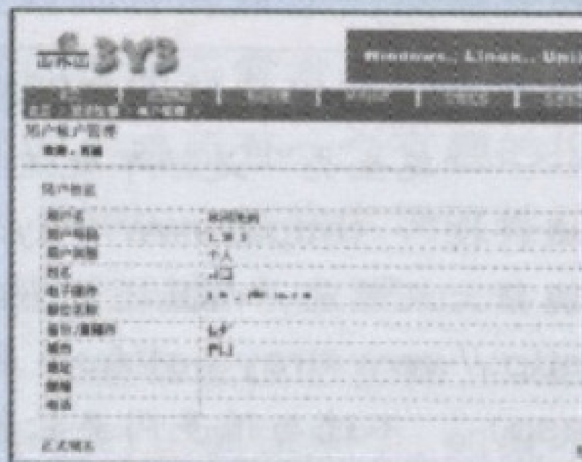

图5

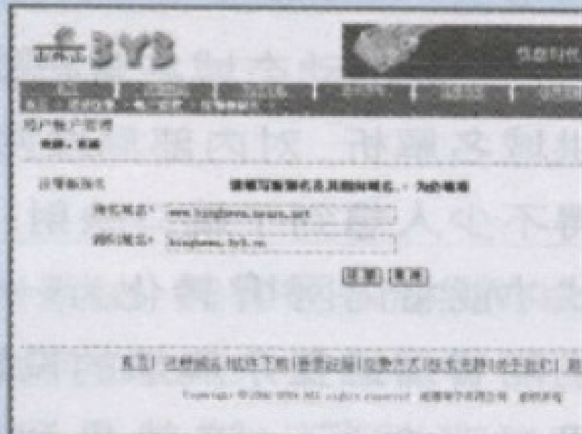
如果正确显示网站首页的话，那么恭喜了，你已完全突破内网限制了。

如何让自己的网站拥有多个域名?

利用“山外山”的“别名域名解析”功能，可以实现域名转发，让自己的网站拥有多个域名。例如我们已建立了binghewu.3y3.cn这个网站，如果希望其他用户通过www.binghewu.net或www.binghewu.nease.net之类的域名也能访问到我们的网站，那么就可以使用山外山的“别名域名解析”服务。

在申请山外山帐户时，选择帐户注册类型为“别名域名帐户”，如果已有一个山外山帐户名，则可登录http://www.e3y3.com/customerlogin.jsp网页，点击帐户管理页面中的“注册新别名”（如图6）。然后在“别名域名”中输入新域名，如www.binghewu.nease.net，在“指向域名”中输入在山外山网站注册的域名，如binghewu.3y3.cn（如图7），当然也可以是在别的服务商处申请的其他域名。点击“注册”后一般还需要通过电邮或电话方式通知“www.binghewu.nease.net”域名提供服务商，将该域名的DNS解析改到以下DNS服务器：


图6

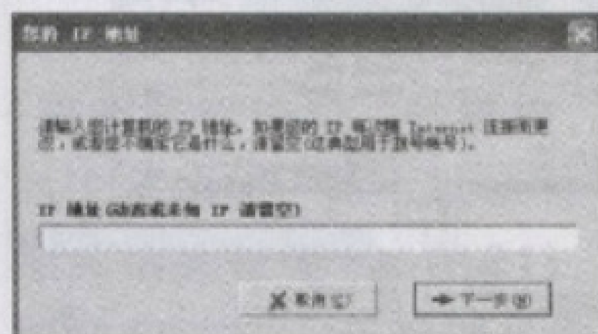

图7

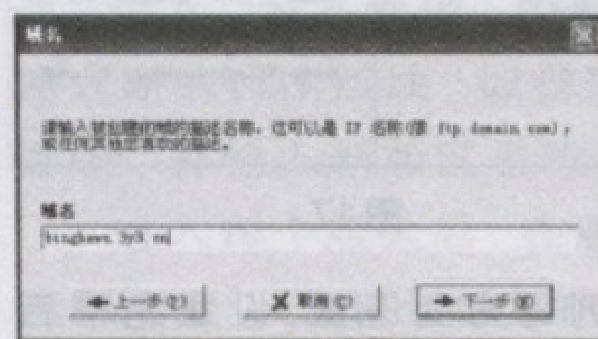
主控DNS服务器：ns0.luckyip.com，IP地址：168.160.191.33。

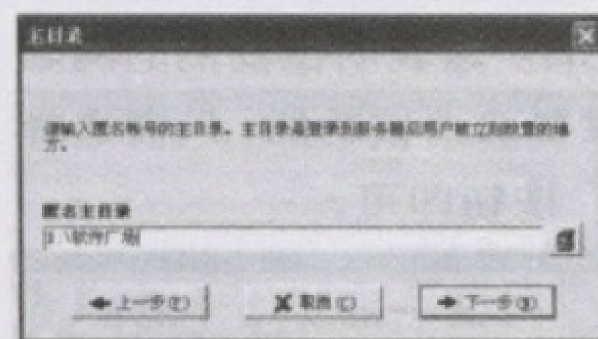
辅助DNS服务器：ns1.luckyip.com，IP地址：168.160.191.34。

三、内网搭建FTP服务器

建立内网FTP服务器的方法与建立Web服务器类似，同样需要先注册并运行“Web山外通服务”，进行内网动态域名解析。参照上面的方法，启动运行“Web山外通”服务后，要做的是在本台计算机上启动FTP服务，搭建FTP服务的方法有很多种，常用的是Serv-U软件，下面就以该软件为例进行说明：

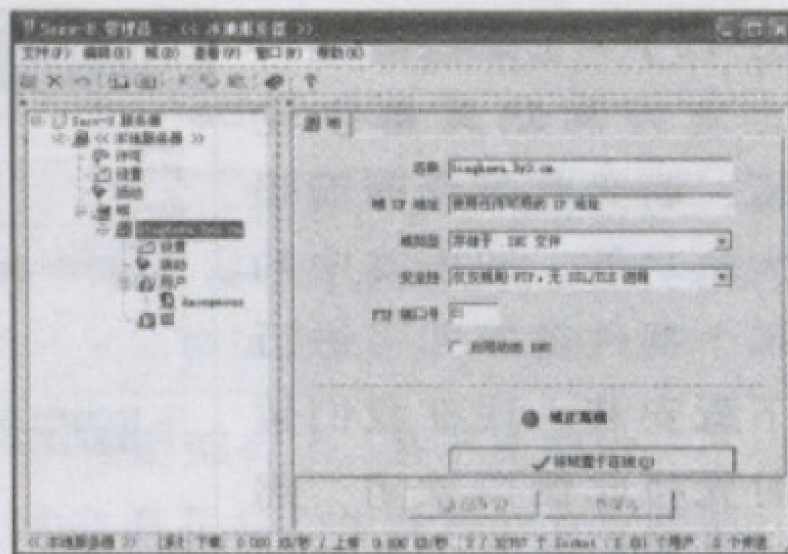

图8


图9


图10

首次运行Serv-U后，首先会要求输入IP地址（如图8），由于我们是在内网所以可不填，直接点击“下一步”，然后要求输入一个域名，这里可以输入我们申请的域名“binghewu.3y3.cn”（如图9）；点击“下一步”后，询问是否在系统启动时自动运行FTP服务，可选择“是”；然后询问是否允许以“Anonymous”为用户名称的匿名访问，可选择“否”；继续选择用户登录我们的FTP服务器后的默认目录（如图10）；再选择是否锁定用户只能在默认目录中进行操作，选择“否”后，询问是否建立一个需要用户名的帐号，先选择“否”，最后点击“完成”结束设置工作。

设置完毕后，在Serv-U的主窗口中点击左边的“域”，即可看到刚才添加的域名（如图11）。选择该域后在右边窗口中可查看当前FTP服务状态，点击“将域置于在线”，我们的FTP服务就开通了。在“域”下的“用户”项中，可添加指定的用户名和密码，并完成FTP流量、线程等设置。


图11

简单设置完FTP服务后，现在可在浏览器中测试一下自己的FTP服务器是否已正常开始工作。在地址栏中输入形如“ftp:// 用户名：密码@域名：端口号”的格式，即可连接FTP服务器。在这里我们默认的用户名为“Anonymous”，密码为空，所以可不输入，只需要域名为“binghewu.3y3.cn”，端口号为21。如果成功连上服务器并打开指定的FTP目录，那么说明我们的内网FTP服务器也建好了。够简单吧？

四、让网站使用中文域名

有了中文域名解析服务真是方便，要去某个网站不用记住它长长的英文名字，只要输入网站的中文域名就可以了。有没有想过让自己的网站也使用中文域名，方便更多人访问？

“山外山”动态域名解析服务支持中文域名，如“中文域名.cn”、“中文域名.中国”。例如在上面申请网站域名时，我们选择了域名类型后，可输入如“冰河屋”之类的域名。申请成功后，在设置“山外山”客户端软件时，在“山外通域名”中就应该输入“冰河屋”了，其他设置过程与上面相同。运行山外山的域名解析功能后，我们的网站在网络上也有一个中文名字了。

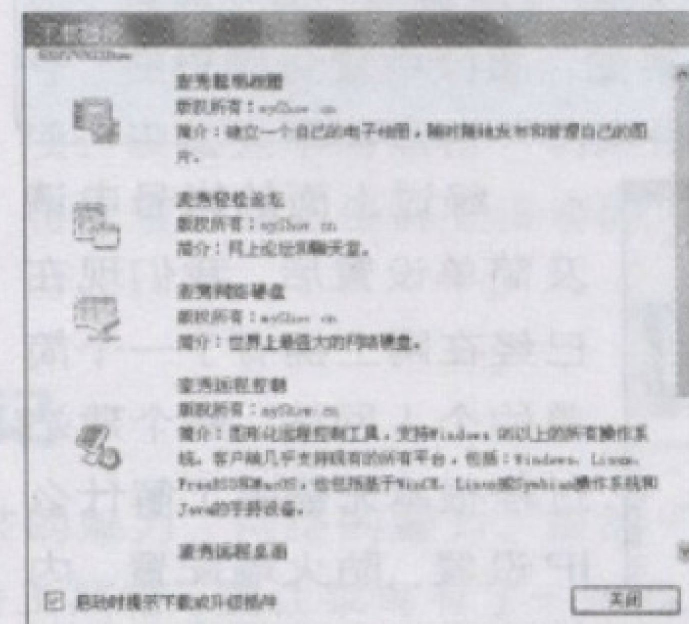
“山外山”域名解析系统的域名解析功能除用在建网站上，还能帮助我们搭建邮件服务器，以及实现远程控制内网机器等。如果说“山外山”模糊了内网与公网的界限，那么下面将介绍的另外一个工具，则消除了组建个人网站与专业网站之间技术的分水岭。

方案二：麦秀工具箱

冲破内网的限制，我们的网页已成为Internet浩瀚海洋中的一个小站，这些自建的小站虽独具特色，功能却略显单一。不少人一定希望为自己的网站添加更多的功能，可是论坛、聊天、相册等这些附加功能，却不是一般的个人网站能轻易拥有的。有没想过一个只有几百kB的工具，就能让梦想变为现实，让我们的网站更加专业全面的同时，还能让宽带发挥更大的功用？这就是强大而简单的建站工具——“麦秀工具箱v1.2”。

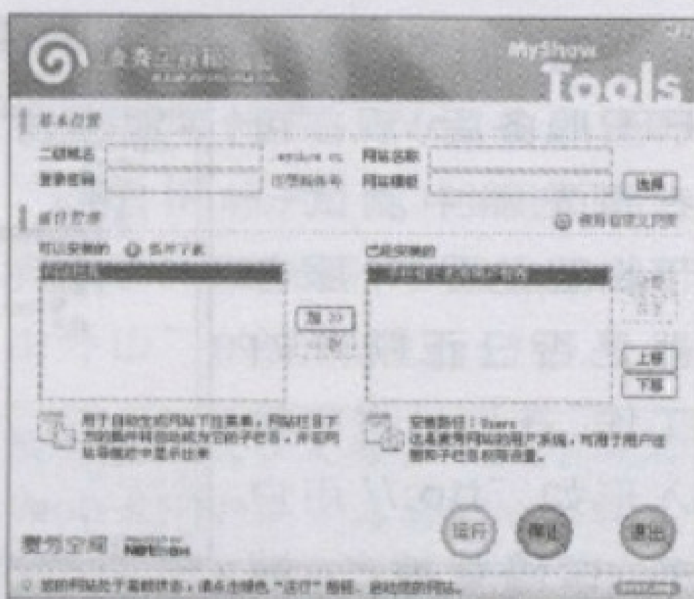
一、“麦秀工具箱”简介

“麦秀工具箱（MyShow Tools）”是一个简单易用的网络建站软件，它的口号是：只要可以上网，就能架设网站！使用它同样可以很轻易地在内网中建网站，与上面介绍的山外山仅能提供域名解析不同，它本身就是一个建站工具。即使你不会制作网页，也可以用“麦秀工具箱”瞬间完成一个功能完备的专业水准网站的架设工作。


图12

“麦秀工具箱”可到http://www.myshow.cn/download/myShowInst.exe下载，在软件安装完成后，初次运行时会打开插件设置对话窗口，在其中可以看到有聪明相册、轻松论坛、网络硬盘等许多功能插件（如

图12）。正是这些插件让麦秀网站具备了论坛、聊天室等全面而强大的功能，双击其中的某个插件链接即可进行下载安装。现在我们暂时先将此窗口关闭，然后可看到麦秀工具箱主界面（如图13）。

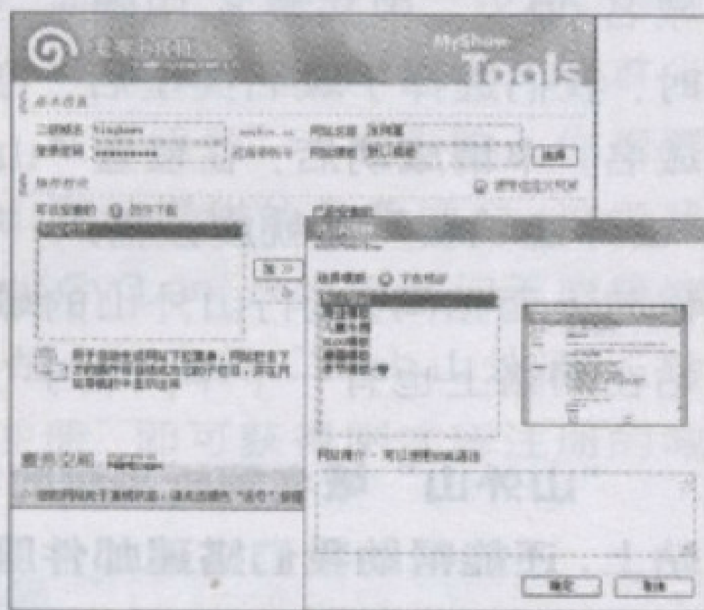

图13

二、建立一个简单的网站


图14

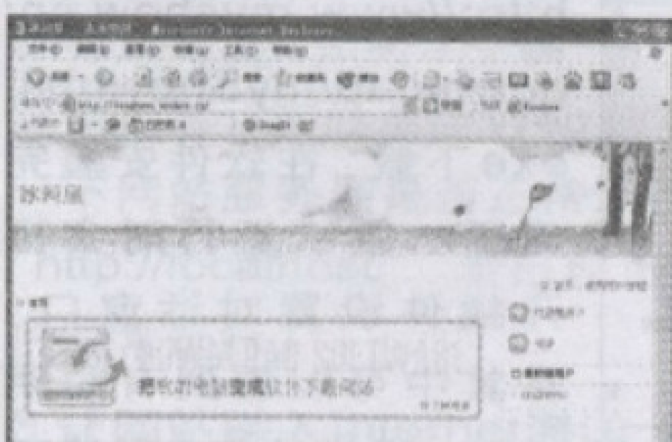
使用麦秀工具箱前首先需要到服务提供商站点申请一个帐号。在程序主界面中点击“注册新帐号”，打开注册向导窗口，选择“新用户，注册帐号”，并按向导提示操作即可一步步完成帐号注册。在填写注册信息时，“网站名称”中所填写的内容加上“.myshow.cn”后缀，就是申请成功后在Internet上拥有的域名网址（如图14）。

注册完成后回到程序主界面，在“二级域名”中输入刚才申请的帐号及密码，再填入你的网站名称，并点击“网站模板”旁的“选择”按钮，打开模板选择窗口，可为网站选择一个显示模板（如图15）。点击“下载模板”，可以连接麦秀服务网站下载更多的网站模板。


图15

让网站使用自定义网页

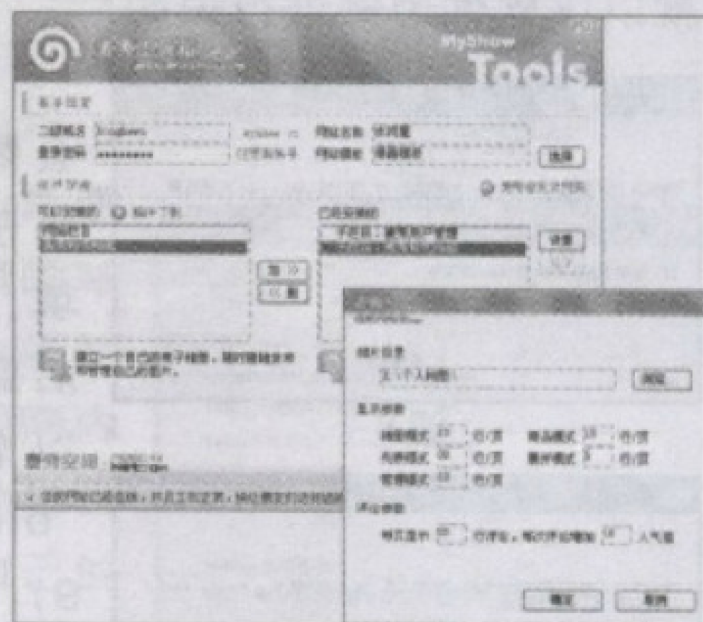
刚建成的网站是由麦秀服务中心为用户设计的一个网页模板，因此页面上很简单，我们可将网站更换为自己设计的网页和内容。点击程序界面中的“使用自定义网页”按钮，打开自定义网页存放文件夹，默认为“C:\Program Files\myShow\wwwroot”。要将刚申请的域名对应自己的网站内容，只要把相关的网页文件复制到此文件夹中即可。其中需要注意，网站默认主页文件名为“default.htm”或“default.asp”。


图16

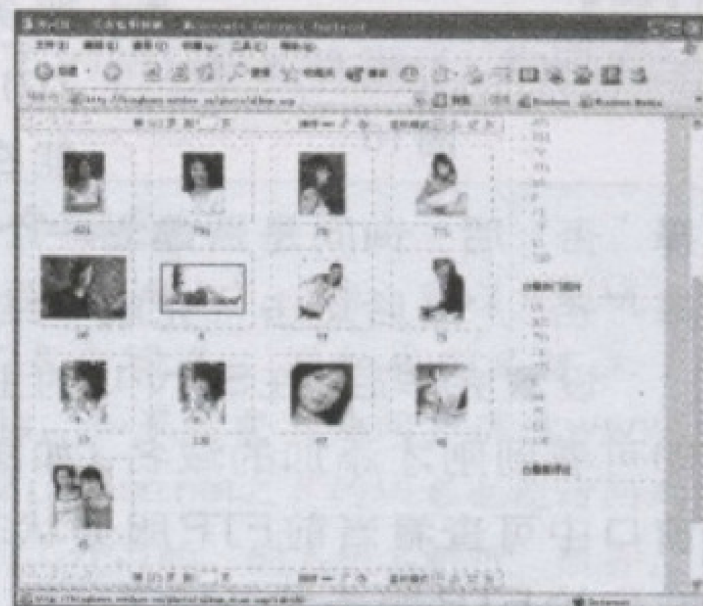
经过上面的帐号申请及简单设置后，我们现在已经在网上拥有了一个简单的个人网站。整个建站过程根本无需去了解什么IP设置、防火墙配置、内网公网之类的概念，只要能连接上网，我们的网站就能建立成功。在麦秀程序界面中点击“运行”按钮，如果在右下角处显示“Online”则表明刚建成的网站已经开始运行了。点击“二级域名”后的后缀链接按钮，可调用浏览器打开查看我们的个人网站（如图16）。

三、在网站上添加电子相册

在程序界面的“插件管理”项中点击“插件下载”，可再次打开插件管理窗口。点击下载其中的“麦秀聪明相册”插件，下载完毕后询问是否安装此插件，确定后要求选择相片存放目录。然后要求设置“显示参数”和“评论参数”（如图17），这些参数将影响网页相片显示及排列等方面设置。设置完毕后回到主界面，可以看到“插件管理”的“已安装”窗口里多了一个“麦秀聪明相册”子栏目，这表明在我们的网站上已拥有了个人相册功能。如果要取消该功能，只需选择相册插件，再点击左边的“删”按钮即可。

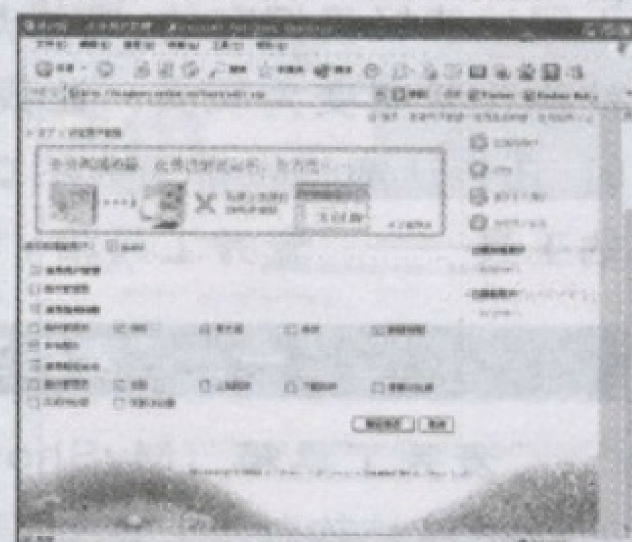

图17

点击“停止”按钮，再点击“开始”按钮重新运行网站，刷新刚才的网站页面，点击首页上的“麦秀聪明相册”就可以看到网页上的个人相册效果了（如图18）。相册的功能还挺完善，可以点击放大，自定义排列，还可以发表对照片的评论。


图18

网站默认普通浏览用户的身份为“访客（guest）”，只拥有查看照片的权限，如果想让浏览网站的用户也能自由地新建自已的相册并发布照片，可对用户权限进行更改。点击页面右方的“登录”按钮，输入管理员用户名（即注册申请的网站名称）及密码。以管理员身份登录后，点击页面上的“麦秀用户管理”链接，再点击页面中的“设定用户权限”，勾选“guest”用户并点击“编辑用户”（如图19）。在权限设置页面的“麦秀聪明相册”中，勾选“新


图19


图20

建相册”和“发布图片”，再点击“确定修改”（如图20），完成后每个浏览网站的用户都可以自由地发布照片了。

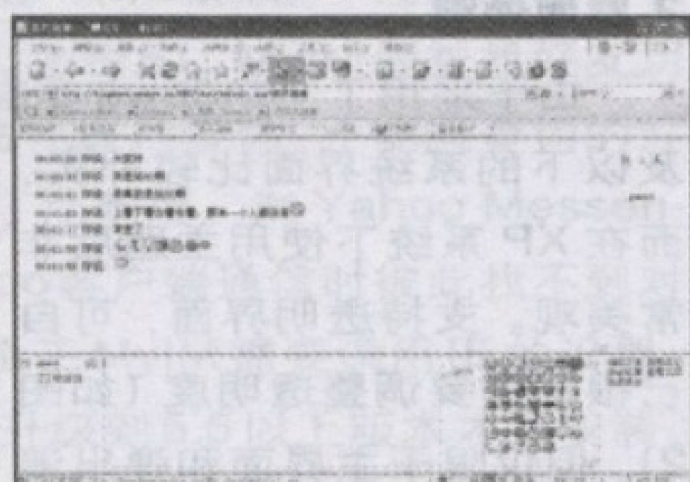
四、为网站添加论坛和聊天室

有了个人相册，为我们的网站增色不少，如果网站再加上论坛和聊天室就更不错了。参照上面的方法，下载安装“麦秀轻松论坛”插件，论坛功能插件无需过多设置，就可以直接运行了。

重新刷新网站页面后，可以看到首页上多出了一个“麦秀轻松论坛”的链接，点击后即可进入。它拥有完善的论坛功能，其中默认有3个讨论版：谈天说地、轻松贴图和站务管理（如图21）。普通用户只能在前两个版块中发帖和回帖，而管理员则可对任意帖子修改、删除或置顶，进入“站务管理”中可管理整个论坛。还可在论坛中建立新的讨论版块，以管理员身份登录后，点击“新建讨论版”并输入新版区名称和描述即可。

进入每个版区后，在版区上方的版名后都有一个“版内聊天室”，为该讨论版内的用户提供了一个聊天交流的场所，点击即可进入该聊天室。聊天室只提供了文字聊天功能，还能贴一些表情图符、发悄悄话等（如图22）。


图21


图22

五、更强的功能——动网论坛插件

可能有的用户会觉得刚才介绍的论坛插件功能太简单了，有功能更完善的论坛吗？当然，麦秀同样能满足你的要求。

动网论坛的大名想必不用我再提了吧？麦秀中提供了一个功能强大的论坛插件——“动网论坛插件”，网上许多有名的网站论坛都是基于该论坛建立的。下载安装此插件后，在网站首页中会显示该链接，点击即可进入动网论坛（如图23）。论坛管理员的默认用户名和密码为“admin”和“admin888”。


图23



由于是在本地主机建立网站，麦秀工具箱对安全问题进行了严格的测试，但动网论坛插件例外，它是非官方提供的，因此不一定能保证安装后的网站安全性。

聊天室、论坛、个人相册都有了，是不是感觉一不小心，很容易就建立了一个让高手都心生羡慕的专业网站？麦秀的功能还远不止这些。

六、让硬盘在网络延伸——麦秀网络硬盘

在网上有许多免费的网络硬盘，可用来远程传输或异地存储文件，但免费的网络硬盘大部分都限制了存储容量。利用麦秀的网络硬盘插件，可方便地将本地硬盘共享在网络上，进行可控的文件读取和存储操作。没有空间容量的限制，既方便又安全，还省却了架设FTP服务器的繁琐。

1.安装设置“麦秀网络硬盘”插件

首先在麦秀工具箱程序界面的“插件管理”项中下载安装“麦秀网络硬盘”，安装完毕后在桌面上会显示一个名为“麦秀网络硬盘（Share）”的文件夹快捷方式。它对应的文件夹便是用于网上文件存储的共享目录，以后我们与其他用户进行交换的文件都存放在此文件夹中。

2.网络硬盘，文件轻松共享

安装运行了网络硬盘插件后，登录申请注册的网站，在页面上会看见名为“麦秀网络硬盘”的链接，点击后即可打开网络硬盘，看到本地共享文件夹目录中的文件。我们所要做的只是将视频文件拖放到共享文件夹目录中就可以了。比起架设FTP服务器来说，这个方法简单多了，而且传输速度也不低，笔者传输文件时最高速度达到过70kB/s。

3.设置用户权限

使用网络硬盘传输文件时，有许多情况不仅将文件发送给其他网络用户，可能还要求接收其他用户发送过来的文件。要实现这个功能，需要设置网络硬盘使用权限，充许访问者上传文件。

设置网络硬盘权限的方法与上面介绍的相同，首先要为文件上传用户新建一个用户名。然后打开“麦秀用户管理”页面，在“设置账户权限”窗口中点击刚才建立的帐号，在权限设置中勾选“麦秀网络硬盘”下的“上传”选项。设置完毕后点击“确定修改”，保存权限设置。最后将帐号及密码告诉上传者即可。

后记

笔者在使用上述两款软件时再一次深刻地感受到了科技的魅力，网络的魅力。虽然“山外山”的使用还需付费，但相信它提供的功能会让不少人欣喜若狂，而免费的“麦秀工具箱”更让菜鸟有了一展身手的机会。相信我，现在已经没有什么不可以。



有调查显示，2003年全球即时通迅软件用户已达5.9亿，今年将增至7.4亿。在中国，QQ、MSN Messenger、网易泡泡、朗玛UC抢走了绝大部分市场份额，其中QQ更是达到了74.3%。这是一个有着广大前景的市场，于是将QQ、MSN等即时通迅软件融合到一个界面中，实现消息互通的“瑞士军刀”出现了，那就是整合了多种IM软件的复合型软件。因为不同的IM软件都有自己的协议，只要同时支持这些不同的协议，就能实现它们之间的互联互通。这对那些只要求稳定的基本聊天功能的用户来说无疑省却了很多烦恼。让我们一起来看看它们中佼佼者的真面目吧。

软件名称：Miranda 32
软件功能：★★★★
界面外观：★★★★
聊天功能：★★★★
资源占用：★★★★★

软件名称：MyIM
软件功能：★★★
界面外观：★★★★
聊天功能：★★★★
资源占用：★★★

软件名称：IMU即时通
软件功能：★★★
界面外观：★★★★
聊天功能：★★★
资源占用：★★★

聊天的“瑞士军刀”

一、Miranda 32

Miranda 32的官方网站：http://www.miranda-im.org

Miranda是一款开放源码的多协议软件（如图1），任何人都可以编写插件来扩展软件功能，不过现有插件已使它功能全面，运行稳定。它无需安装且占用极少存储空间，只需解压到文件夹就可运行，单从支持的协议数量及扩展性来说Miranda绝对是当之无愧的王者，但它对一些扩展功能的支持还不是很好，例如对QQ中群的支持不太好，仅能聊天，无法在聊天过程中显示图片，无法传输文件等，这些都有待改进。


图1

1.软件功能

Miranda 32本身并不支持QQ，需要安装插件（http://jabber.au.edu/miranda/qq_20040401.zip），将QQ插件解压后的qq.dll文件拷贝至安装文件夹中的“Plugins”目录下。同时将汉化文件（http://www.miranda-im.org/download/details.php?action=viewfile&id=1164）解压后的文本文件拷贝到安装目录下即可实现软件汉化功能。

运行Miranda，在“选项”→“插件”中可以看到MSN、QQ等的插件，启用或禁用某个插件可通过下边的“启用/禁用插件”按钮实现。在“网络”选项中可看到已经启用协议的软件，需要对每种IM软件输入你的用户名和密码后才能登录使用。在主界面的最下方是状态栏，可显示和更改所有协议的状态。

除支持最流行的QQ、MSN外，Miranda 32还支持ICQ、Yahoo Messenger等。它插件内容非常丰富，这些插件都可以从其官方网站上免费获得，通过添加插件可以增加一些非常实用的功能。

文件传输是Miranda的软肋，不仅不支持QQ，连MSN的文件传输也很差，成功几率很小，多数时候无法建立连接。

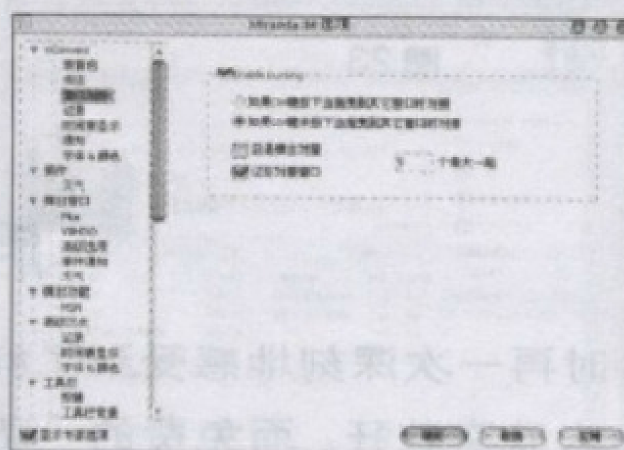
2.界面外观

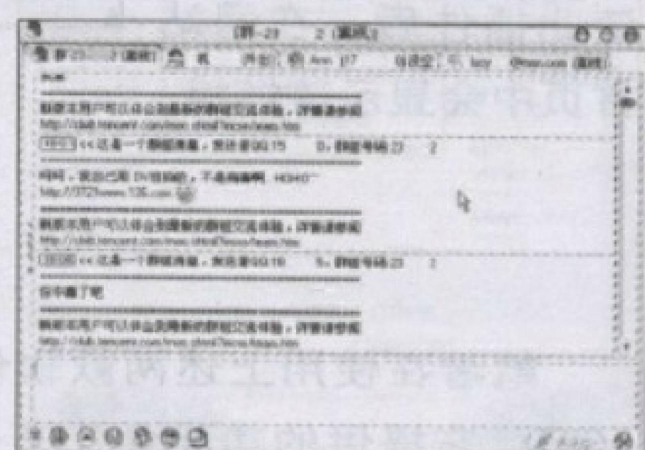
由于采用了Windows标准资源，在Windows 2000及以下的系统界面比较朴实，而在XP系统下使用主题后非常美观。支持透明界面，可自己根据需要调整透明度（如图2），但仅限于主界面和弹出消息。每个协议的图标也可以自己更换，这样可轻松分辨出不同协议的好友。


图2

3.聊天功能

不管是哪个IM软件里的好友都可同分一组是Miranda的一大特色。这些不同IM软件的好友有不同风格的头像，所以非常方便区分。如果你下载一个nConvers插件，并在“选项”→“nConvers”里打开“Docking”选项（如图3），就可以把所有的消息窗口都集中在一个母窗口中（如图4）。nConvers还有一项功能就是可以使用表情符号。在修改昵称、历史资料管理方面Miranda比较完善，但对QQ中群功能支持不完善，新建档案后不会有群的号码，只有在接收其他人发到群里的消息才可以显示出来，在群中看不到发言的人的昵称，只能显示他的号码。


图3


图4

4.资源占用

内存占用极少，在使用13个常用插件，最小化到任务栏后内存占用仅为1204kB。同时打开3个聊天窗口时为5288kB，发送消息时会增加到6820kB，同时CPU占用10%。

二、MyIM



MyIM官方网站：http://www.myim.com.cn

MyIM是由自由通网络科技有限公司自主研发的一款跨协议即时通迅平台。它支持的协议虽然没有Miranda多，但对QQ和MSN的支持特别好，无论文件传输还是表情符号。它对ICQ、Yahoo Messenger的支持非常糟糕，基本的聊天功能都不能保证。

1.软件功能

MyIM最新版本2004 preview在使用QQ和MSN的文件传输功能时，稳定且速度快，在笔者实际传输文件时，还会自动识别局域网，增加传输速率。第一次建立QQ账号时可导入原来的记录，同时通过"添加新账户"直接登录多个账号（如图5）。MyIM的查找好友功能很简陋，只能通过好友名称进行查询，不能将查询的好友用列表表示，大大降低了准确度。对Yahoo Messenger的支持不太好，与Yahoo客户端通信时彼此找不到对方且消息不能即时到达。由于MyIM需要调用IE的设置，所以必须保证你的IE已经升级到5.5以上版本才可安装。



图5

2.界面外观

MyIM的界面非常友好，和QQ有些相似，很容易上手。可使用聊天场景，并且可使用类似MSN的头像，但不支持更改皮肤和背景。

3.聊天功能

MyIM支持好友分组，这一点同Miranda的统一分组有些类似。但分组后不同协议的成员并不在一起，给管理带来一定麻烦。和Miranda一样也可以在一个窗口内同多个人聊天，并且支持各种聊天表情的发送与接收。虽然能正确识别QQ群组，但不能管理，且MSN的昵称无法修改。

4.资源占用

MyIM的内存占用非常少，最小化后只有1500kB左右，打开3个窗口时也仅占5000kB。但打开多个窗口，使用微软拼音2003输入法时，会有延迟发生，这种现象并未在另外两款软件中出现。

三、IMU即时通



IMU官方网站：http://www.imu.com.cn

一个比较有特色的软件，需要注册一个IMU号（如图6），可任意选择一个服务商进行注册。IMU号是由"服务商号+自主选号"组成，不同服务商的号码不同，提供的增值服务也不同，但基本功能全有，这一点让喜欢靓号的人有了更多的机会。设置好后，只要登录IMU就同时登录QQ和MSN了，和前两款软件不同，它有着完善的视频聊天系统。

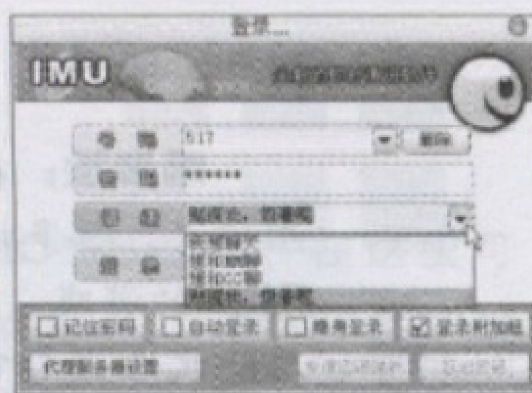


图6

1.软件功能

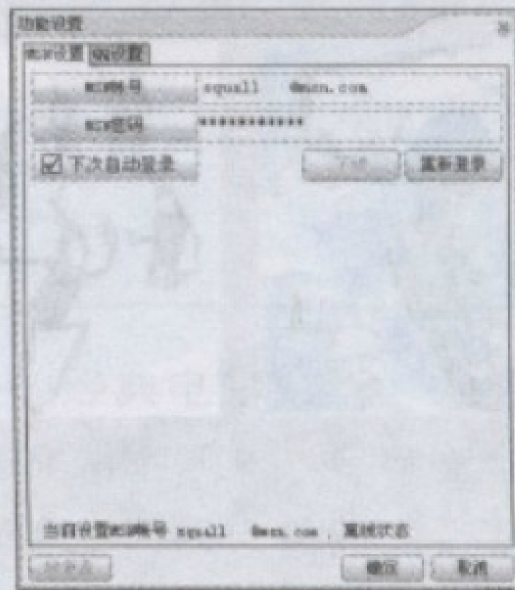


图7

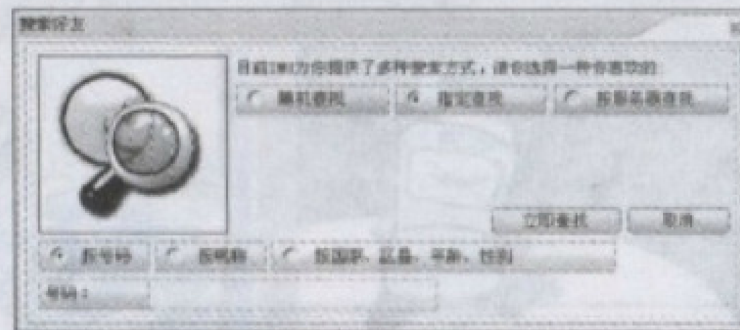


图8



图9

IMU现在只支持最为流行的QQ和MSN（如图7），且功能仅限于聊天和添加好友（如图8），无法管理个人资料。尽管如此，它还有如网络求助、网络投票这样的花哨功能。和QQ相似，在捆绑手机后它就可以发短信了，并且现在是免费的。IMU的文件传输功能是通过自己的协议来实现的，能够识别局域网，但速度不够快。IMU拥有客户端和Web网页登录两种方式，在客户端运行时还可以和好友玩3款小游戏，画面不错，有一定的可玩性（如图9）。

2.界面外观

IMU的界面很漂亮，每个图标都做得很精致，而且支持换肤。有着漂亮的聊天场景，可以把图片当作头像。采用左侧标签式，但标签数量有待增加。

3.聊天功能

IMU在登录时会根据你所选的情绪给你随机选20个在线用户聊天，只支持IMU本身的分组，且不能集中所有聊天窗口。它有一个超级好友功能，当你处于隐身状态时，超级好友可以看到你在线。IMU同时支持语音和视频聊天，但都通过自己的协议实现。视频功能很丰富，支持画中画，还可以给对方放歌。实际使用中画面很流畅，声音也不失真。

4.资源占用

IMU内存占用一直保持在6980kB左右，而发送和接收消息时会增加到12MB。

四、结语



除上述几款产品外，还有很多同类软件如Gaim、OMNI、Trillian等，但综合来看还无法和上述软件媲美。即使是上面的几款软件也不是很完善，但这些软件的初衷本就是让我们方便地同时使用不同软件的基本功能，如果想使用附加功能，还是使用原软件比较好。

编者按：在13期的手机百宝箱中讲述了GoBoy的使用情况，很多读者来信说，除了GB的游戏外，他还想玩FC上的游戏，于是小编搜罗了各种模拟器供你选择，别忘了文章最后它们之间的精彩对决哦！






手机软件步步通之其它模拟器

■浙江 zqg

一、任天堂FC模拟器YewNes

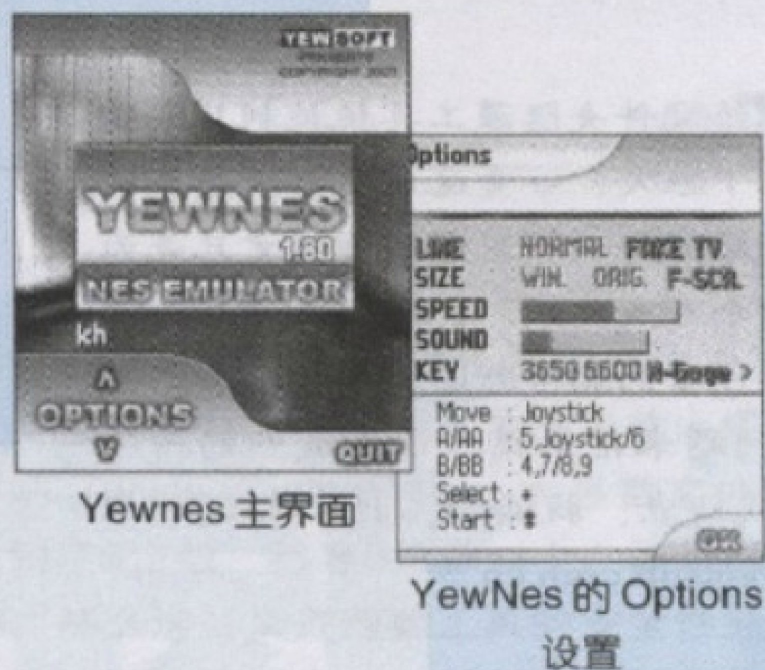
YewNes模拟器是YewSoft推出的一款任天堂FC模拟器，FC国内俗称红白机，国外又叫Nintedo，这是一款8位的游戏主机，其上的魂斗罗、超级马里奥等都是非常耐玩的游戏。FC上的游戏软件超过2000多种，大部分都可用YewNes成功模拟，其中很多游戏还是中文版的。YewSoft的官方网站地址为：http://www.yewsoft.com。

YewNes的新版本为1.8，有5档游戏速度可调，支持自动连发，还可以游戏录音和屏幕截图。新版在1.6的基础上增加了全屏运行模式和存取游戏的功能。YewNes需要注册，否则有试用的时间限制。


FC超级马里奥模拟图

1.安装设置

下载了安装文件yewnes180.sis后，传入手机进行安装，具体方法和GoBoy类似。我们从网上下载的FC游戏ROM大多数是Zip压缩文件，需要先解压还原成*.nes专用格式，注意要用英文名，否则模拟器无法识别。Rom文件如果传输到收件箱，打开它安装时，YewNes会自动在C盘（闪存）或E盘（MMC）根目录上生成一个专门放Rom的文件夹\yewsoft\nesroms，如果你是用数据线或读卡器拷贝，那么就需要你手工建立这个文件夹，并把文件拷贝到文件夹里。和GB/GBC相比较，FC的游戏文件容量都不大，不过运行起来占用的内存比较多。


Yewnes主界面

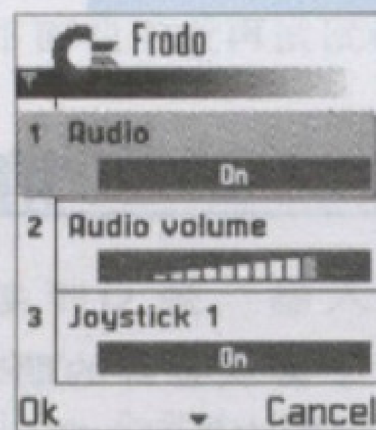
YewNes的Options设置

2.运行详解

运行YewNes后，用导航条切换菜单。进入ROMS选项，在这里可以看到分Mobile（手机闪存上，对应C盘的Rom目录）、MMC（扩展闪存卡上，对应E盘的Rom目录）、All（全部）的游戏列表，任意选择一个后按Start就可以了。States选项用来保存和读取进度，Options里我们可设置游戏的显示模式、屏幕尺寸、游戏速度、声音及控制按键等。

二、Commodore 64模拟器Frodo

Commodore 64是80年代的一款家用电脑，作为国外的经典电脑主机，上面也曾出现过为数众多的经典游戏，比如创世纪系列等，有许多是非常好玩的。Frodo S60是一位芬兰的程序员为Symbian OS 60平台开发的一个模拟器，目前支持声音。如果你对创世纪等这些早期的英文经典游戏有兴趣，可从作者Hannu Viitala的主页下载，网站地址为：http://koti.mbnet.fi/~haviital/。


Frodo的软件界面

Frodo S60的安装很简单，游戏Rom可发送到手机的收件箱中，也可以放到C或E盘的\documents\E32Frodo\目录下。ROM资源可到www.c64unlimited.net下载，这里收集的Commodore 64机游戏集锦数量之多会让你惊讶的。

三、MGS游戏平台

MGS即Magic Game Station，是最著名的第三方游戏平台，并非严格意义上的模拟器。MGS平台游戏的特点是：速度快，对内存要求低（2MB左右就可以），同时画面、音效也比一般Java游戏要出色，甚至有真3D的作品！

MGS游戏文件的后缀是*.sis，直接安装是没有效果的，必须先安装MGS游戏平台，然后再安装游戏文件，才能运行它。MGS游戏平台推荐使用1.95c版，1.96版在兼容性上存在问题，1.95c版下载地址为：http://www.euzj.com/symbian/ssoft1.htm。


MSG的三维射击游戏

虽然目前MGS平台上的游戏才有十来个，但这些游戏非常精彩好玩，有赛车类、飞行射击类、体育类和益智类等。相信每个玩友玩过MGS游戏之后都会说：这真是俺手机中居家出行必备的休闲良品！

四、几种模拟器的对决

从游戏的数量和类型来说，GB/GBC游戏和FC游戏都是经典而且占据游戏市场时间很长的游戏主机，他们的ROM文件数量极多，内容以角色扮演RPG和冒险、运动类为主；如果你E文不错，可以找到的Commodore 64游戏资源也不少；MGS游戏多以运动类和益智类为主，可玩性强，可惜只有十余款。

从游戏的声光效果来说，MGS的游戏最炫，支持真3D，音乐音效也很流畅；GoBoy、YewNes的画面和掌机、红白机上的无异，GoBoy的画面更细腻，但两者的声音支持都有些问题，效果有待改进；Frodo的画面最弱，不过对声音的支持程度不错。

从游戏的运行能力来说，MGS对内存的要求最低，Frodo次之，GoBoy和YewNes对内存要求较高，尤其GoBoy及其挂件是吃内存的大户。运行速度也以MGS最快，因为它本身就是针对Symbian专门开发的，GoBoy和Frodo的速度还不错，YewNes偏慢一些，好在YewNes有5档速度可调。

由于4个模拟器游戏文件的后缀都是*.sis，所以它们只支持Symbian系统。从我个人的感觉来说，虽然4个模拟器各有所长，我还是更喜欢GB/GBC模拟器GoBoy，为什么呢？因为GB/GBC本身就是手掌机，无论画面效果和游戏操作性都更贴近于手机上的游戏感觉。

插图 宋洋



编者按： 本期请大家特别关注一下《给文件夹隐藏工具挑挑刺儿》这篇文章，小编我对是否刊登这篇文章犹豫了很久，毕竟这篇文章所涉及的内容有一定的敏感性，但正如作者所说的那样——"笔者写作此文只是为了更有效地保护个人隐私，并不针对任何个人或组织"，我们只希望通过这个话题的讨论，能让读者朋友们和软件作者们都得到进一步的提高。同时，我们也期待着读者朋友们能就这个问题来信来稿，条件成熟的情况下，本栏目还准备开设专门给各种软件找缺点、找漏洞、找BUG的子栏目，期待着大家的回馈，投稿请寄say@popsoft.com.cn。

应用心得

本期推荐文章

■《文档也玩新花样》

看过之后，大家会不会对"我的文档"更加关注了呢？

请神容易送神也不难——软件卸载经验谈

■福建 陈旭波

对于喜欢尝鲜的朋友，安装或卸载软件成了"家常便饭"。安装软件时大家一般不会碰到太多问题，但卸载软件碰到的问题可不少，面对这些请来容易送走难的"家伙"，我们该如何对付？以前曾有很多文章就这个问题进行了探讨，这里笔者再说说自己的一些心得体会。

一、无法删除正在使用中的文件

有时我们尝试卸载一些软件时，系统会弹出"文件正被其他程序使用，无法删除"的提示，遇到这种情形，不少朋友选择重新启动，然后再进行卸载。事实上，我们只要查找出正在使用被删除程序或文件的软件，把相关进程结束后，软件就能顺利被卸载，无需繁琐的重新启动过程。

可是要如何知道文件具体被什么程序使用呢？我们可借助WhoLockMe这款软件，在相应文件上单击鼠标右键，从弹出菜单中选择"WhoLockMe"，可看到正在使用的要被删除程序或文件的软件（如图1），选中列表中的软件，单击"Kill Process"按钮终止相应进程。结束列表中的软件后，就可顺利地把原本"顽固"的程序卸载了。

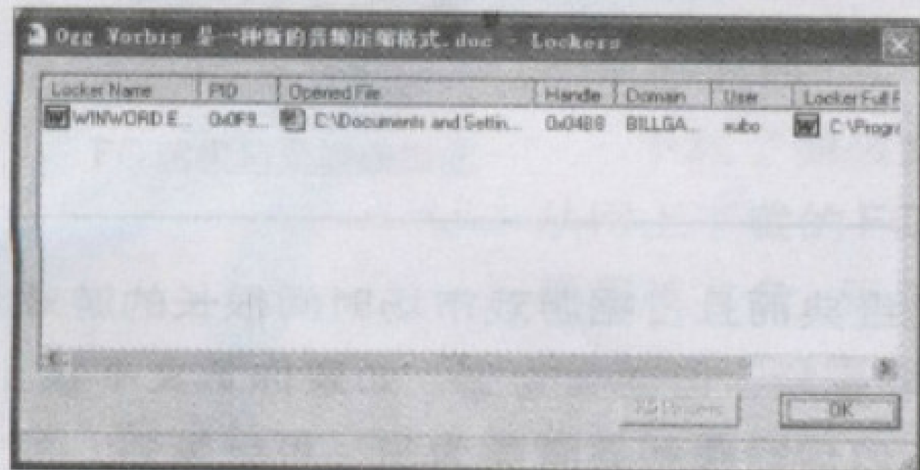


图1

二、软件没有提供卸载程序

当你要卸载某些软件时，它却给你提示卸载程序并不存在，即使你重新安装软件也无济于事。对于这类卸载问题，不少朋友选择直接删除安装目录，但这样做会留下一些"后遗症"，比如某款软件扩展了系统的右键菜单，当该软件不存在时，相应项目还在右键菜单中，不仅看上去臃肿，而且会造成使用上的麻烦。对于这类没有提供正常卸载功能的软件，我们可让"Windows优化大师"来帮忙。

启动"Windows优化大师"后，在左侧列表中切换到"系统清理维护"页面，选择"软件智能卸载"，看到右侧的软件名称列表了吗？选中某款软件后，单击"分析"按钮，优化大师将对该软件进行分析（如图2），并列出与之相关的文件及注册表信息，如果你有特殊项目需要保留，可取消该项目名称前面的✓。单击"卸载"按钮后，优化大师将自动删除选中的项目。

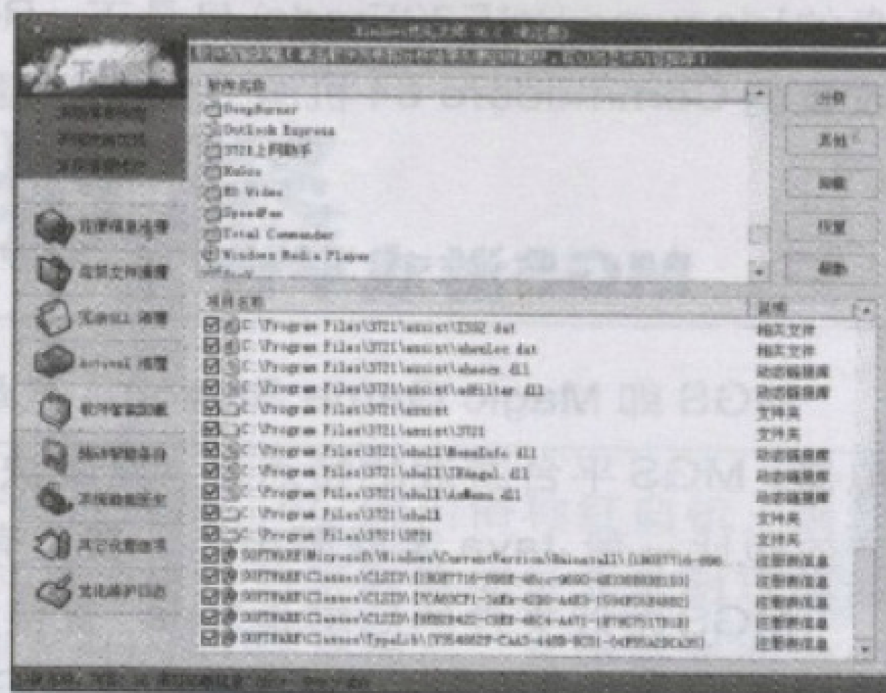


图2

三、清除残余的垃圾信息

有些软件明明已删除，但在"添加/删除程序"列表中仍然可看到它们的身影，对于这些残余的垃圾信息，我们可选择从注册表中进行删除，也可使用工具软件来帮忙。执行MyUninstaller后，选中出错的软件名称，单击鼠标右键，从弹出菜单中选择"Delete Selected Entry"（如图3）。

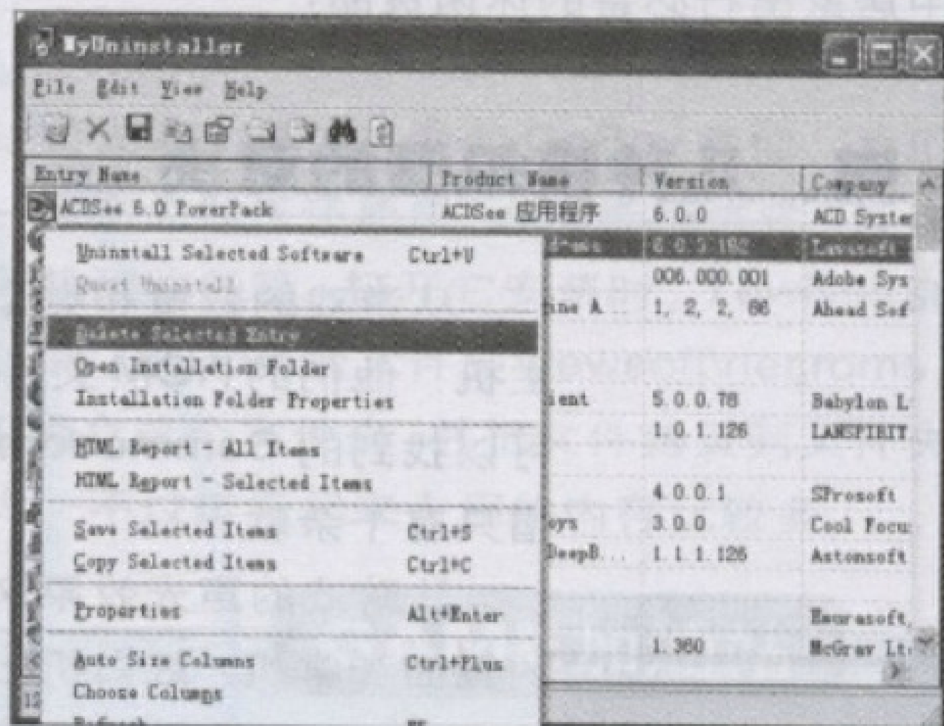


图3

文中提到软件的下载地址：

WhoLockMe：http://ark.hagongda.com/Soft/1System/wholockme.rar

Windows优化大师：http://xj-http.skycn.net:8080/down/wom0618_skycn.exe

MyUninstaller：http://www3.skycn.com/soft/16136.html

给文件夹隐藏工具挑挑刺儿

■山东 ZT

在中国，保护隐私正受到前所未有的重视，反映到电脑上，就是各种文件隐藏工具的日益火爆。在笔者常去的天空软件站（www.skycn.net），大多数文件隐藏工具的下载次数都达到了5位数，甚至6位数以上，而且基本上都是收费的共享软件。那么这些文件隐藏工具的安全性究竟有多高呢？要想回答这个问题，我们必须先了解它们的工作原理。为此笔者进行了如下测试。

笔者在天空软件站以"文件夹隐藏"为关键词进行搜索，一共找到7个文件夹隐藏工具，分别是"文件夹隐藏大师"、"超级文件隐形家2004"、"文件夹隐藏精灵"、"超级特工秘密文件夹"、"文件夹保密专家Ⅱ"、"文件夹隐藏专家"以及"Hide Folders XP"（该工具还有对应Win9X的版本，大家可根据个人操作系统自行下载），全部为收费的共享软件，其中文件夹隐藏大师的下载次数最高，到笔者写稿时为止已达147 084次，所以笔者就选择了它作为测试对象。该工具的文件隐藏功能有两项，即"文件夹隐藏"和"私人文件夹"。我们先来试试它的"文件夹隐藏"功能。

一、文件夹是怎样被隐藏的

在任意位置新建一个文件夹，例如E:\zzt，然后打开"文件夹隐藏大师"，选择该文件夹，单击"隐藏"即可令其消失，如图1。按照程序说明，被隐藏的文件夹必须单击"恢复"才能访问，事实是这样吗？

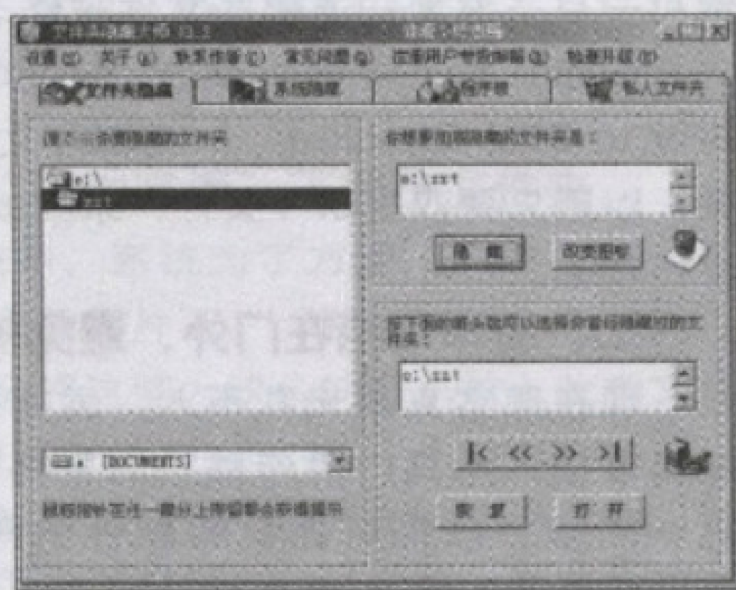


图1

隐藏一完成，笔者就在资源管理器的状态栏上发现一丝端倪，以前E盘根目录上不存在任何隐藏文件，而现在却出现了一个隐藏对象，这足以证明该软件实际上是通过给文件夹设置"隐藏"属性隐藏文件的。你一定会想：这也有点太"弱智"了吧，现在几乎人人都知道"工具"→"文件夹选项"→"查看"里有个"显示所有文件和文件夹"，选上不就暴露目标了吗？其实不然，软件的作者还是动了脑筋的，不信你试试，那个选项虽然可选中，但却永远不会生效，笔者估计它是通过修改注册表实现这一功能的，有兴趣的朋友可到http://www.skycn.com/soft/8346.html页面去下载一个注册表监控工具Regmon来测试一下。好了，言归正传，难道不能在资源管理器里显示就能阻止非法访问吗？作为一个普通的电脑爱好者，笔者至少可提供3种破解方式：

1.在地址栏中输入"E:\zzt"，回车即可访问该文件夹；

2.用WinRAR定位到E盘根目录，即可查看到zzt子目录；

3.进入MS-DOS方式，首先输入"E:↓"（输入时不包括引号，↓表示按回车），再输入"cd zzt↓"即可进入该文件夹，输入"dir↓"即可列出文件列表，然后可用Copy或Del命令来复制或删除文件。

二、"私人文件夹"够"私人"吗

看完形同虚设的"文件夹隐藏"，我们再来试试"私人文件夹"。通过阅读软件的功能介绍，我们可知道"私人文件夹"应该具有更高的安全性。它的使用非常简单，进入"私人文件夹"选项卡，如图2，按照屏幕提示3步就能制作完成，具体步骤笔者就不再赘言了，大家可自己研究一下。这里笔者建立了一个名为"d:\yourname"的私人文件夹。建立完成后，在任意文件（注意不是文件夹）上单击右键，选择"私人文件夹"，输入用户名和密码，即可打开D:\yourname目录。下面我们就再试试私人文件夹的安全性。

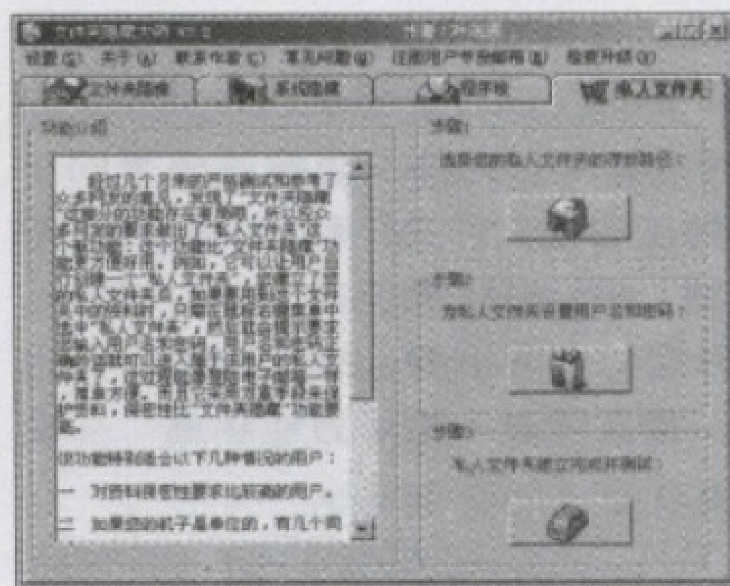


图2

首先在地址栏里输入"D:\yourname"，按回车，结果出现的是Windows计划任务窗口，过关；

进入MS-DOS方式，切换到D盘，输入"cd yourname"，结果显示Invalid directory，再次过关；

再试试WinRAR，结果在D盘发现了一个名为"yourname.{d6277990-4c6a-11cf-8d87-00aa0060f5bf}"的文件夹，类型显示为"计划任务"，如图3，双击进入该文件夹，我们隐藏于此的文件尽收眼底，"私人文件夹"终于被攻破了。

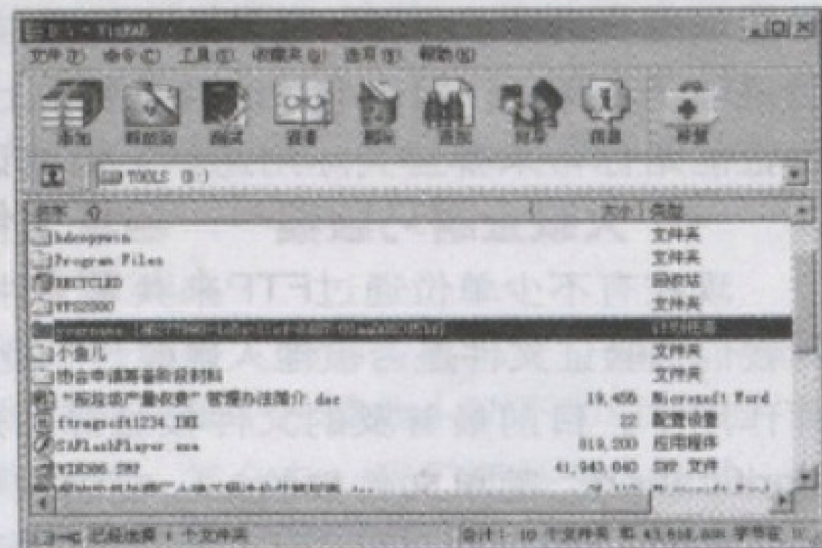


图3

为了进一步了解"私人文件夹"的隐藏方式，我们再在WinRAR中进行如下实验：右键单击yourname文件夹，选择"重命名"，把"yourname"后面的字符全部清除，这时它就变成一个普通文件夹了，但在资源管理器中仍然看不到（这说明它同时还被赋予了"隐藏"属性），不过只要在地址栏中输入"D:\yourname"，按回车，就可访问该文件夹。另外，使用MS-DOS方式，也可查看yourname文件夹的内容。

以上实验说明，所谓"私人文件夹"只是在"文件夹隐藏"功能的基础上增加了一行"{d6277990-4c6a-11cf-8d87-00aa0060f5bf}"字符串而已，这串字符其实并不神秘，它的学名是"类标识符"，英文简称为CLSID，是Windows用来区分应用程序、文件、控件类型等对象的一种标志，就好像文件类型的身份证。资源管理器不会显示这串字符，但只要在文件夹名称后面加上类标识符，Windows就会把这个普通的文件夹视为某种类型的文件来处理。这样的类标识符还有很多，打开注册表编辑器（Regedit），查找"CLSID"即可找到大量的类标识符，如图4。我们只要通过简单的重命名操作，就可伪装任何文件夹。应该说，这已是个

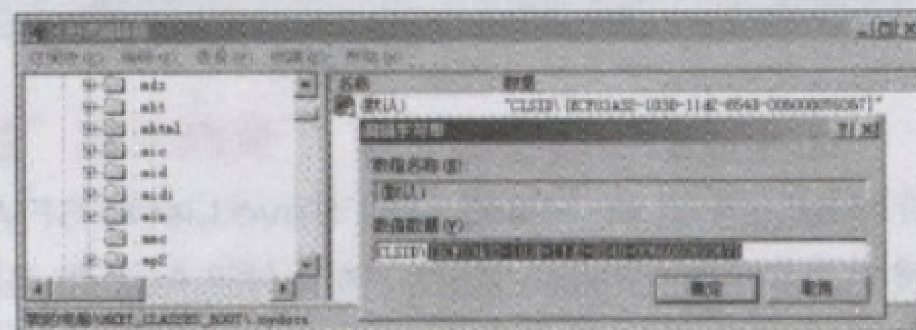


图4

很老的Windows技巧了。

三、是特例？还是……

使用最广泛的"文件夹隐藏大师"竟然如此不堪一击，连笔者都感到非常吃惊，那么这是否是一个特例呢？带着疑惑，笔者又分别测试了其它6款文件夹隐藏工具，结果发现"超级文件隐形家2004"是通过赋予文件夹"隐藏"属性，并在文件夹名称中加入类标识符来隐藏文件夹的；"文件夹隐藏精灵"则赋予了文件夹"系统"和"隐藏"属性，然后再在文件夹内放置一个包含类标识符的Desktop.ini文件，隐藏效果等同于"私人文件夹"；而"超级特工秘密文件夹"和"文件夹保密专家 II"除赋予文件夹"隐藏"属性外，再无其它安全措施。以上5款工具的文件夹隐藏原理都大同小异，破解方法自然也相差不多，尤其是WinRAR，简直就是一把"万能钥匙"，没有一个能逃过它的"法眼"。

不过，幸好不是所有的工具都存在这样的问题，"文件夹隐藏专家"和"Hide Folders XP"文件夹隐藏方式就比较另类，笔者所用的破解方法对它们都完全无效。但在试用过程中笔者却发现了"文件夹隐藏专家"的一个重大Bug，它会让隐藏的文件立刻现身。假设我们隐藏了A文件夹中的B目录，那么只要把A文件夹随便改个名，就会立即解除B目录的隐藏状态，其中的文件也会完全暴露。

在这7款文件夹隐藏工具中，只有"Hide Folders XP"的安全性比较令人满意，笔者暂时还未找到合适的破解方法或明显的安全漏洞，它的下载地址是http://www.skycn.com/soft/8288.html，大家可集思广益，看看它是否真的做到了无懈可击。

最后声明： 笔者写作此文只是为了更有效地保护个人隐私，并不针对任何个人或组织，同时也希望软件作者们能百尺竿头更进一步。另外，文中测试的软件均为未注册版，如果你对本文中的观点有不同意见，或者发现纰漏，可发邮件与我讨论，邮箱地址是：zzt0531@163.net。

用好文件的"身份证"

■北京 杨小小

现实生活中，身份证扮演的重要角色大家都很清楚，但你有没有想过，作为虚拟世界的重要角色——文件，它也能拥有"身份证"？根据文件的结构、内容组成等要素，我们可给文件生成唯一的标识符号，通常这个符号被称为文件校验码。不管是骡子还是马，拉出来后终究是要派上用场的，到底文件身份证能给你带来哪些实际用途？下面就让我们瞧一瞧。

一、火眼金睛巧破案——验证文件是否被修改过

现在有不少单位通过FTP来共享文件，出于某些原因，有时我们须验证文件是否被他人修改过，此时文件身份证就可发挥作用了。目前最普及的文件校验算法是SFV（Simple File Verification，简单文件校验），它的校验值为32位的二进制值，实际应用中可保证两个文件不出现相同的校验值。下面我们就使用SFV Checker（下载地址为http://gd-http.skycn.net:8080/down/SFVChecker.zip）让文件生成SFV码，通过验证SFV码，我们可知道文件是否被修改过。

1.添加要生成SFV校验码的文件

执行SFV Checker，将需要的文件从资源管理器拖到主界面的文件列表中，仔细观察"Checksum"标题栏的内容，它就是文件的SFV校验码（如图1）。

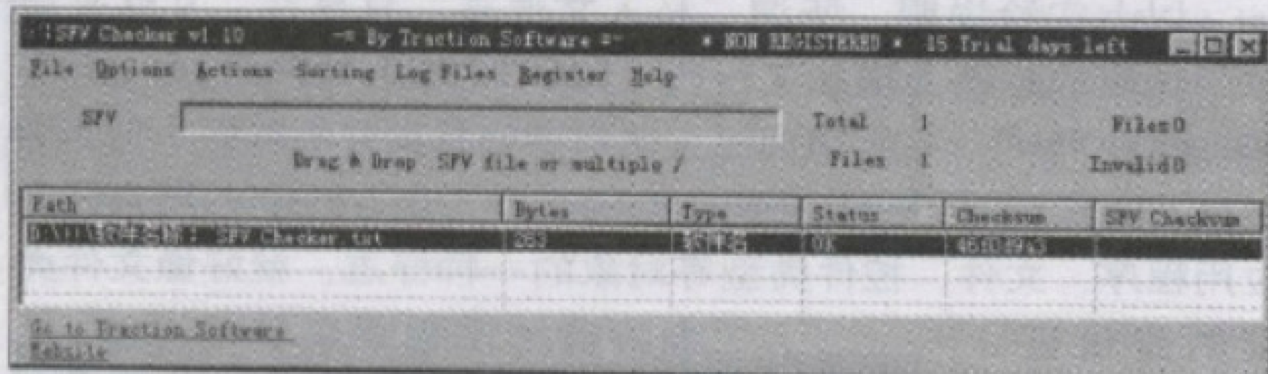


图1

2.生成SFV校验码文件

单击主菜单"File"→"Save List to SFV File"，生成扩展名为SFV的校验码文件，该文件实际上就是纯文本文件，你可通过记事本打开，里面的内容是由文件名称及对应的SFV校验码组成。

3.验证文件是否被修改过

当你的同事从FTP服务器下载到文件后，注意要把SFV校验码文件同需要验证的文件放在同一目录下，然后执行SFV Checker，将SFV文件拖到主界面的文件列表中。如果文件没有被修改过，"Status"标题栏的内容会显示成"OK"，否则会显示"Checksum Error"，并且以粉红色作为背景提示，你可一目了然地知道哪些文件被修改过。

提示： 你可单击主菜单"Options"→"Associate type SFV to SFV Checker"，将SFV文件同SFV Checker关联起来，以后只要双击SFV文件，系统就会自动打开SFV Checker进行校验。

二、将木马挡在门外，避免被黑客利用

现在黑客真是无孔不入，发布到下载站点的软件，如果被黑客植入木马广为传播，后果将不堪设想。要有效地避免这一问题，我们可在发布软件的同时给出相关的校验码文件，用户下载后通过验证校验码文件，就可知道软件是否为"原装"正品。

Total Commander（以下简称TC）是大家最常用的文件管理工具了，它具有生成和校验SFV、MD5码的能力，不知各位朋友平时是否注意到？这么贴心的功能，我们可要用好了。下面我们就来实战TC的该项功能。

提示： MD5校验值为128位的二进制值，从理论上讲，它出现重复值的可能性要比SFV校验算法小多了，但在实际应用中，用SFV作校验就足够了。

1.使用TC生成校验码文件

在TC的资源浏览窗口中，选中需要校验的文件，然后单击主菜单"命令"→"创建CRC校验文件"，弹出"创建CRC校验文件"对话框。当你有多个不同的软件要发布时，可勾选"为每个文件创建单独的SFV文件"，TC将给每个文件生成单独的校验文件。默认情况下TC生成的是SFV校验码文件，如果你需要的是MD5校验码文件，可勾选"MD5"选项。

2.使用TC验证校验码文件

选中SFV或MD5校验码文件，然后单击主菜单"命令"→"验证CRC校验文件"，如果文件没有被修改过，对应的提示信息是"CRC正确"，否则会提示"CRC错误"。

提示： 校验码文件应该和需要验证的文件放在同一目录下。

对于文件身份证，你再也不会陌生吧？关键场合可别忘了派它上场。

试办公备

Windows XP神奇快捷键

■广东 梁育标

我们已用熟了Windows 98，估计现在已升级了系统。可你升级到了Windows XP后，发现很多东西都改变了——界面变了，就连快捷键也变了……现在我把经常用到的快捷键方法告诉大家，希望对大家有所帮助。

1.按右侧Shift键8秒钟：切换“筛选键”的开和关。

2.按顺序按左边的Alt键+左边的Shift键+Print Screen键：切换“高对比度”的开和关。

3.按顺序按左边的Alt键+左边的Shift键+Num Lock键：切换“鼠标键”的开和关。

4.按Shift键5次：切换“粘滞键”的开和关。

5.按Num Lock键5秒钟：切换“切换键”的开和关。

6.按Win键+U键：打开“工具管理器”。

7.按Num Lock键+数字键盘的星号（*）：显示所选文件夹的所有子文件夹（如果目录结构比较复杂，进行此操作时要慎重考虑）。

8.按Num Lock键+数字键盘的加号（+）：显示所选文件夹的内容。

9.按Num Lock键+数字键盘的减号（-）：执行“按Num Lock键+数字键盘的加号（+）”的反操作。

文档也玩新花样

■辽宁 乔珊

“我的文档”文件夹是仅次于“我的电脑”的重要的系统级文件夹，默认情况下，我们常用的个人文档、图片、影音文件全部保存于此文件夹中，不过，这个我们几乎是天天在打交道的东东，却有很多的学问不为人所知，“我的文档”也能玩出新的花样。

一、禁止系统重建“我的文档”下的子文件夹

在Windows操作系统中，系统为了方便用户的使用，在“我的文档”中设置有“我的图片”、“我的音乐”等子文件夹，但很多用户从来也不会将这些大块头的东东放入此类文件夹中，而是专门设置专用的文件夹。这样，“我的图片”、“我的音乐”子文件夹也就成了摆设，用户欲除之而后快。但当我们将其删除之后，等下次再重新启动计算机，系统会重新创建这些子文件夹，让人恼火。有没有办法禁止系统重建“我的文档”下的子文件夹呀？

办法还是有的：点击“开始”→“运行”，在弹出的运行对话框中输入“regsvr32 /u mydocs.dll”命令，如图1所示，回车后，反注册“mydocs.dll”，然后再删除“我的文档”下的子文件夹即可。

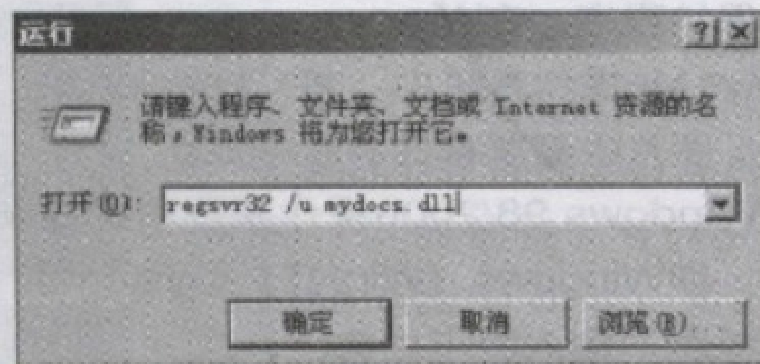


图1

如果以后你需要重建“我的文档”下的子文件夹，只需在运行对话框中输入“regsvr32 mydocs.dll”，回车后进行注册并重启计算机即可。

二、将“张三”“李四”拒之门外

如果你的电脑中是多人共用或者是你为自己建立了多个账户，那么在默认情况下，在“我的电脑”中就会显示每一个用户的文档，如“张三的文档”、“李四的文档”、“麻子的文档”等诸如此类。如果你不喜欢在“我的电脑”中出现别人的文档，那么你完全可将“张三”“李四”拒之门外。

1.点击“开始”→“运行”，在运行对话框中输入Regedit，打开注册表编辑器。

2.依次展开如下分支：[HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer]，在右侧的窗口中新建一个字符串值，重命名为“NoSharedDocuments”，双击，在弹出的编辑窗口中将其数值数据设置为“1”，点“确定”按钮，并关闭注册表编辑器。

3.重新启动计算机，现在看一看，他人的文档早已消失得无影无踪。

三、私人家园，非请勿入

“我的文档”中往往存储有大量的个人文件，如果你是和他人共用一台电脑，那你当然是不希望他人动不动就拜访“我的文档”，在里面东翻西找。怎么办？我们还是有办法的，只不过要确保你的系统为Windows 2000/XP/Server 2003操作系统，并且磁盘格式为NTFS格式，如果你的操作系统是Windows 98或磁盘格式为FAT32格式，那只能说声抱歉了。

1.首先请确认你的操作系统是上述的操作系统，并且磁盘格式为NTFS，否则请用“Convert”命令进行转换，命令格式为“Convert <盘符:> /FS:NTFS”，具体的用法请在命令提示符后键入“Convert /?”来获得，这里不再赘述。

2.请你以管理员的身份进行登录（请给管理员帐号加密码）。

3.登录后在桌面上右键单击“我的文档”图标，选择右键菜单中的“属性”，弹出属性窗口。

4.点选“共享”选项卡，将“将这个文件夹设为专用”选项前的复选框打上✓，点“应用”按钮，关闭属性窗口。

好了，以后，除非以你自己的账号登录系统，否则，其他用户都无法访问“我的文档”了，真正实现了私人家园非请勿入的目的。

四、“文档”菜单隐身了

清除“文档”历史记录的方法这里就不多说了，以前很多文章都介绍过，但是如果你连“开始”菜单中的“文档”菜单都不喜欢看到，怎么办呢？

1.右键点击“开始”菜单，在弹出的右键菜单中选择“属性”，单击“开始”菜单下的“自定义”按钮，弹出“自定义开始菜单”窗口。

2.在“自定义开始菜单”窗口中点击“高级”选项卡，在下面的“开始菜单项目”列表中，找到“我的文档”选

项，将“不显示此项目”前面的复选框中打上✓，点“确定”按钮。

好了，现在再打开“开始”菜单看看，“文档”菜单是不是已隐身了？

另外，在Windows XP/2003操作系统中，你也可通过组策略来实现。具体地说，就是点击“开始”→“运行”，在运行对话框中输入gpedit.msc，打开组策略编辑器。依次展开“本地计算机策略”→“用户配置”→“管理模版”→“任务栏和开始菜单”，在右侧的窗口中找到“从开始菜单中删除我的文档图标”选项和“从开始菜单中删除文档菜单”选项，如图2所示，在其上双击，弹出“属性”窗口，将“已启用”单选按钮选中，点“确定”按钮，并关闭组策略编辑器。

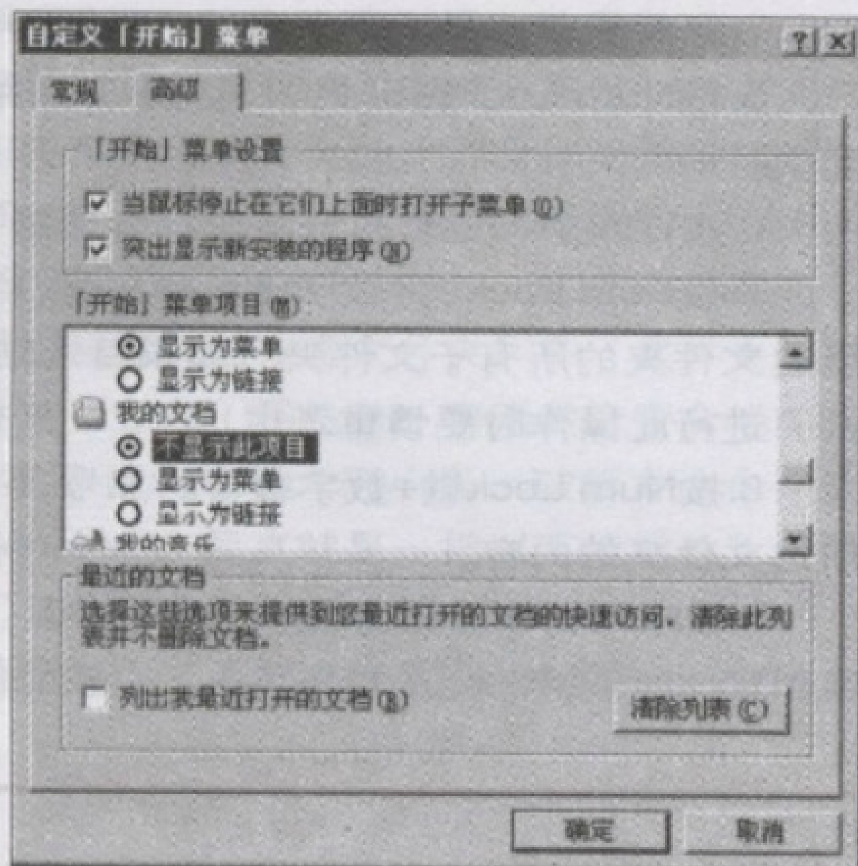


图2

五、“文档”历史记录“凝固”了

与上面提到的清除“文档”历史记录和隐藏“文档”菜单不同的是，一部分用户因经常要用到一些文件，如模版文件或者是项目计划书（经常要调出来与当前进度进行比较）等，希望能将这样的文件固定在“文档”菜单中，也就是让“文档”不再变化，仅显示我们自己添加的文档，以方便快速调用。有办法吗？Let's go。

1.首先清除“文档”菜单中已有的历史记录。方法比较简单，这里不再赘述。

2.添加常用文档。将常用的欲添加到文档菜单中的文档一一打开后，再关闭。这样，就可将常用文件快捷方式添加到“文档”菜单中了。

3.固定文档菜单中已有的内容，使之不再发生变化。点击“开始”→“运行”，打开注册表编辑器，找到如下分支[HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer]，在右侧的窗口中点右键，新建一个DWORD值，重命名为“NoRecentDocsHistory”并设置其数值数据为1。

六、改变“文档”菜单中显示的文档记录的个数

1.打开注册表编辑器。

2.依次展开如下分支[HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer]，在右侧的窗口中分别新建下列键值，如果已存在，请修改：

"NoRecentDocsHistory"=DWORD:00000000

"NoRecentDocsMenu"=DWORD:00000000

"NoRecentDocsNetHood"=HEX:01,00,00,00

"ClearRecentDocsOnExit"=DWORD:00000000

"MaxRecentDocs"=DWORD:00000009

建立完毕，关闭注册表编辑。这样我们就可将“文档”菜单的历史记录的个数固定为9个。

小提示："MaxRecentDocs"=DWORD:00000009键值中的数值用来控制显示的个数，可修改为你认为合适的值，如5个。

七、漂亮屏保“我的文档”做

给爱机设置一个漂亮的屏保几乎是每一个电脑用户的心愿，为了告别Windows自带的数个呆板且千篇一律难以体现个性的屏保，很多人不得不上网下载第三方的屏保制作程序。其实，巧妙利用“我的文档”就可快速制作出漂亮、时尚、个性的屏保，你所要做的仅仅是将你个人的玉照或你家人的照片存放到“我的文档”文件夹下的“图片收藏”子文件夹中。如果你的操作系统是Windows Me/XP，请按下面的方法操作。

1.将精选的照片放入“我的文档”文件夹下的“图片收藏”子文件夹中。

2.回到桌面上，右键点击，选择右键菜单中的“属性”，在弹出的“显示属性”窗口中，点击“屏幕保护程序”选项卡，在“屏幕保护程序”下拉列表框中选择“图片收藏幻灯片”（Windows XP操作系统中）或“图片收藏屏幕保护程序”（Windows Me操作系统），如图3所示。接着点击“设置”按钮，进入到设置页面，如图4所示。在这里你可设置屏幕保护的各种效果，十分简单，在这里不再赘述。

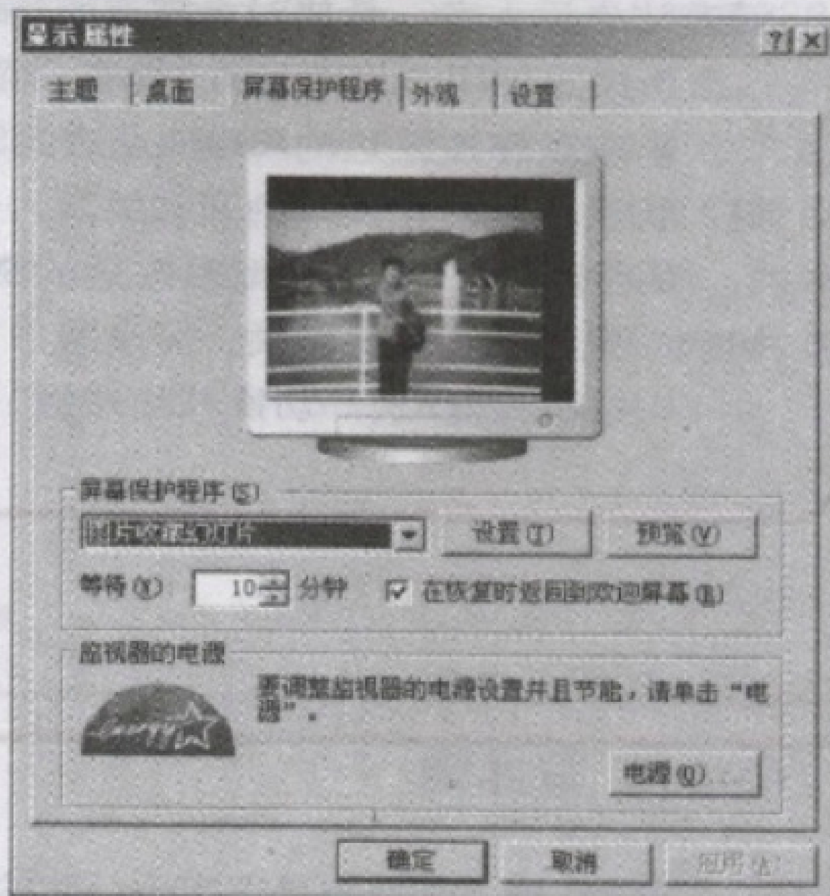


图3

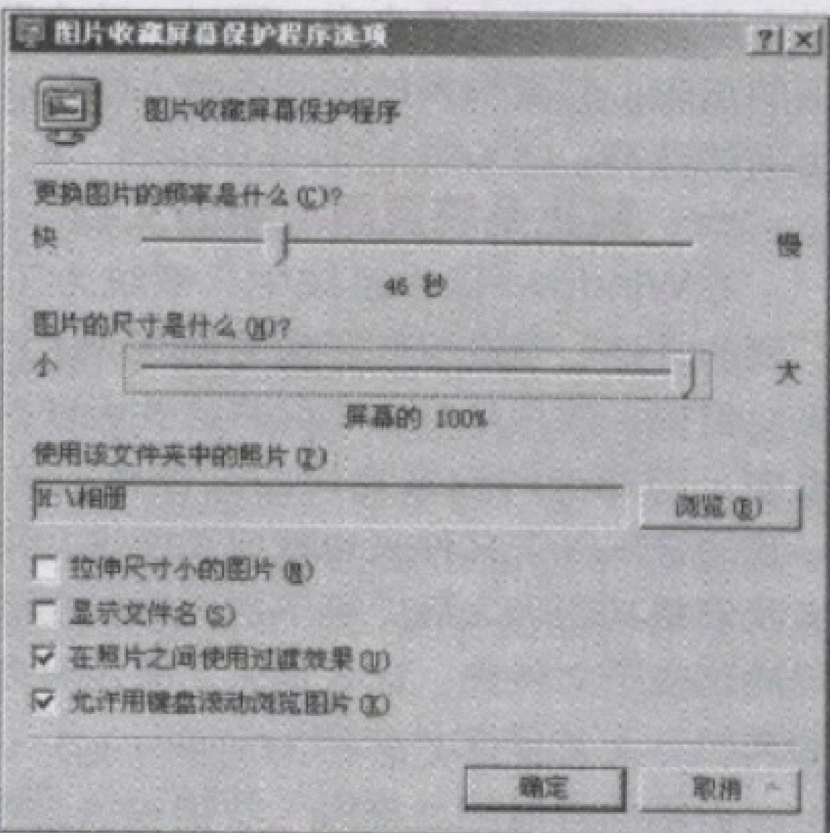


图4

小技巧：Windows 98/2000/2003也可玩图片收藏屏幕保护程序。在Windows Me操作系统中，将“Imaging.dll”文件（大小：356kB）和“图片收藏屏幕保护程序.scr”文件（大小：38.7kB），拷贝到Windows 98/2000操作系统中的安装目录的System32目录下，即Windows（WinNT）\System32目录下，然后打开记事本程序，输入以下内容：

REGEDIT4

[HKEY_CLASSES_ROOT\CLSID\{327abdab-2E5F-11d0-8B85-00AA0044F941}\InProcServer32]

@="F:\\windows\\system\\imaging.dll"

"ThreadingModel"="both"

文尾空一行以上或者是回一下车，另存为“AddScreenSavers.reg”。注意：文件名任取，后缀名必须是.reg。如果你的操作系统是Windows 2000/2003，请将文中第一行修改为“Windows Registry Editor Version 5.00”。最后双击“AddScreenSavers.reg”文件，将其导入到注册表中。现在，你可像在Windows Me/XP操作系统中一样来使用图片收藏屏幕保护程序了。

注册表权限设置心得

■浙江 小捷

介绍如何为注册表加锁的文章很多。不过，我们往往需要通过修改注册表来进行个性化设置和实现系统优化。如何让安全和性能两全呢？通过注册表编辑器"权限"设置就可实现（以Windows XP专业版为例）。

一、注册表权限设置

依次打开"开始"→"运行"，输入"Regedit"（不含引号），进入注册表编辑器。

选中需要修改权限的项，使用右键菜单中的"权限"命令打开设置窗口，依次点击"高级"→"编辑"（如图1）。在弹出的窗口中，选中需要进行权限更改的用户（如果列表中没有，可点击"添加"按钮进行添加），点击"编辑"按钮，就可进行权限设置了。

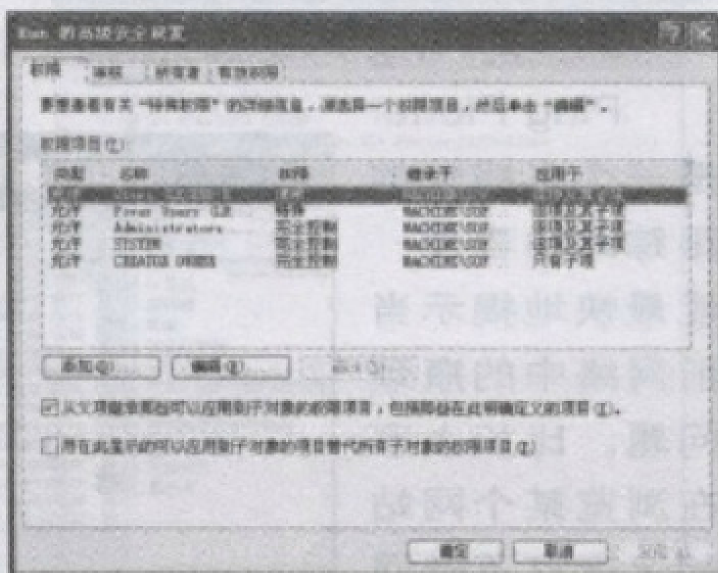


图1

二、锁定自启动项

Windows的自启动功能虽然方便，但也带来了安全隐患。通过"权限"设置，就可在享受自启动功能方便的同时，有效地避免木马和病毒的攻击。

步骤1：展开注册表至[HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run]。

步骤2：选中"Run"项，使用右键菜单中的"权限"命令，打开权限设置窗口。选中Administrators组，点击"编辑"。在弹出的窗口中选中"完全控制"。重复上述过程，将该注册表键值设置为只允许Administrators组和System组完全控制，Everyone组只读。

步骤3：

仿照步骤2的方法再设置以下键值，完全锁定Windows的自启动项：

[HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run]

[HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\RunOnce]

[HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\RunEx]

[HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\WinLogon]

[HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\ RunServices]

[HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\RunServices]

CD音乐人声巧去除

■福建 王新禧

在音乐创作或自制卡拉OK伴奏带过程中，我们往往会遇到这样一个难题：在CD中有某首自己喜欢的歌曲伴奏乐，可是由于人声原唱也搀杂其中，只好忍痛割爱。那么有什么法子能消除CD歌曲中的人声原唱，只保留背景音乐呢？现在有很多软件都可做到这一点，下面就介绍一款不错的软件——DART Karaoke Author（下载地址：http://software.online.tj.cn/down.php?id=5598）来去除人声。

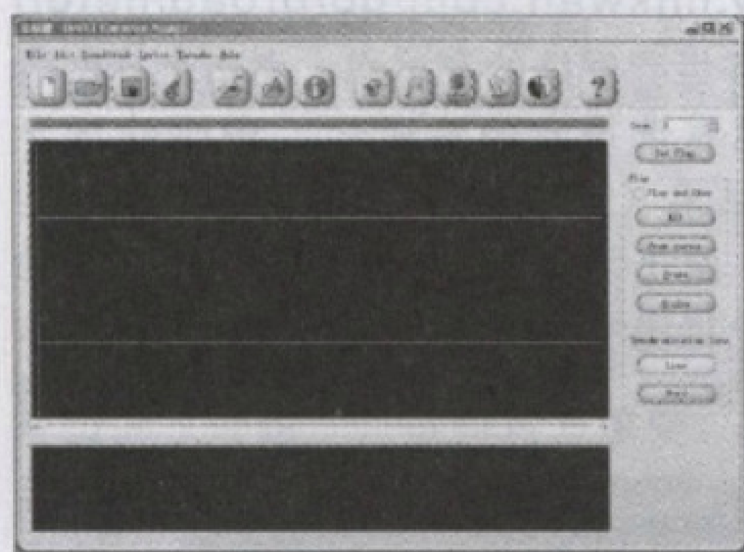


图1

一、抓取CD音规

主界面（如图1）工具栏上的每个命令都用形象的图标表示，一目了然。首先我们要将CD中需要的歌曲抓取转换为.wav文件。点击上方CD-Recorder按钮，打开CD-Recorder工作窗口，通过该窗口上的"Record"按钮，设置转换格式及保存地址，然后点击"Read track（读取音轨）"按钮，弹出网上搜索对话框，点NO，进入音轨抓取界面（如图2）。选择你需要的CD音轨，点击"Add"，最后点击界面下方的"OK"就开始抓音轨了。完毕后在保存目录中就可看见TrackXX.wav文件了。

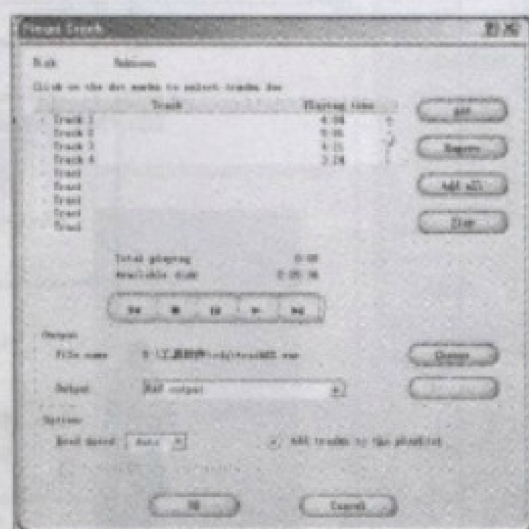


图2

二、去除人声原唱

回到DKA主界面，点击"Open Soundtrack（打开音轨文件）"按钮，在弹出的文件选择窗口中打开刚刚抓下的CD音轨文件，歌曲的波形文件即显示在窗口中央（如图3）。单击"DeVocalizer（消声）"按钮，弹出DeVocalizer调试窗口（如图4），这里有3个参数，依次代表的意思如下。

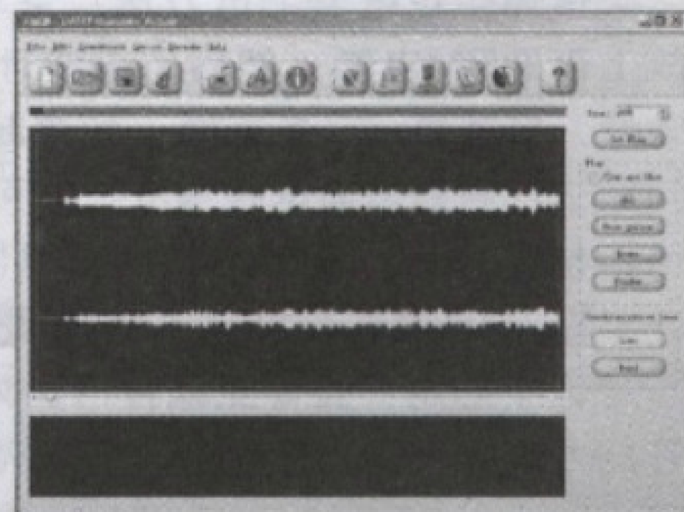


图3

Attenuation（衰减值）：使声音变薄，参数越大演唱声消除得越明显；

Bass retrieval（低音补偿值）：声音变薄后音乐低音部分可能衰减过度，请通过该参数来恢复任意频段的低音；

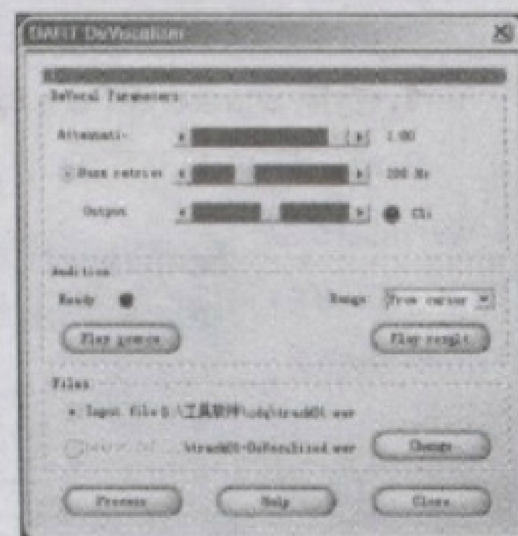


图4

Output（输出电平）：负责输出音量的大小调节。

边调节以上3个参数，边用Play Result试听调节的效果，满意后点击"Process"开始去除人声原唱，完毕后听到的就是单纯的伴奏音乐了。

你的ADSL够快吗？

■安徽 李红

很多运营商如今都提供了ADSL宽带网的接入服务，到底哪家的速度要快一些呢？本文向你介绍一些测试家庭宽带质量的方法，希望能对你有所帮助。

一、衡量ADSL速度的指标

众所周知，ADSL不是稳定宽带，其传输速度是起伏变化的，所以ADSL的速度快慢只能用速度上限及传输稳定性来衡量，你可按照下面的方法，测试一下你的ADSL速度。

1.测试速度上限

用ADSL拨号连上Internet后，在桌面右下角会出现一个图标，双击该图标弹出一个"状态"窗口（如图1），可看到ADSL速度等信息，其中的传输与接收就是你上下行的最大速度。这里不再多讲Byte与Bit的区别和联系了，由于各地ADSL提供商的情况不尽相同，下载的速度也不尽相同，用网际快车开10线程下载本地电信上的大文件（不要用IE，它有个缓冲问题），只要能冲到60kB/s，基本上就可以接受了。

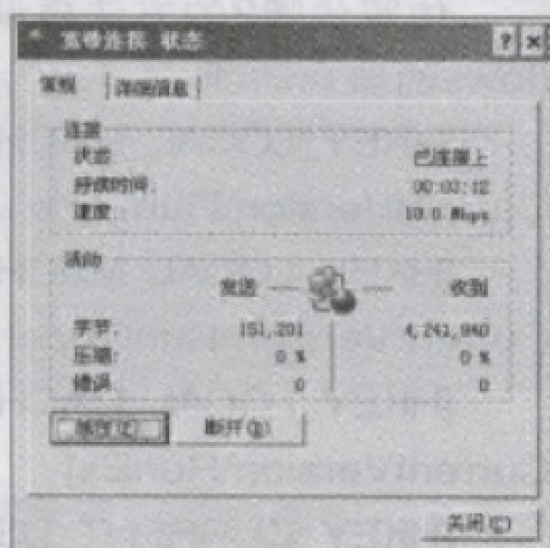


图1

2.传输稳定性之测试

由于ADSL的传输速度起伏很大，所以你用下载工具或IE不容易准确地看出实际的传输速度。例如下载某软件总共需要10秒，第1秒传输速度是10kB，第2秒到第3秒是40kB，后7秒是100kB。如果用网际快车去下载，网际快车每隔几秒钟会计算一次平均速度，所以下载完该软件时，网际快车的传输速度仍会显示为100kB/s——这不符合真实的情况，实际上传输速度是起伏的。对于ADSL，我们不能要求它始终保持某个速度，只要它能稳定传输就很好了。

传输稳定性的测试方法：登录一些免费的电影网站，播放上面的RM电影，然后点击统计资料——如果ADSL稳定性较好，应该显示一条直线；如果起伏非常大，那么ADSL就有问题了。遇到后面这种情况，你可去找ADSL的接入商，让他给你检查线路、检测端口，有时候换个端口就能解决问题。

二、使用软件测试ADSL速度

你不妨用一些专业软件（例如SpeedText、Ping Plotter等）去测试一下宽带网的质量，例如使用Ping Plotter连接国外网站和国内的大牌网站，进行比较测试，注意测试结果中从本地到这些网站之间的结点是越少越好，然后结合其他指标，这样运营商的宽带接入质量就真相大白了。

1.使用SpeedText测试

SpeedText（下载地址是http://www.raccoonworks.com/Downloads/SpeedTestInstall.exe）可测试你的电脑连接某网站或服务器的速度，结果会以柱状图的形式表示，还可与标准速度比较。例如要测试一下你的电脑连接"网易"站点的速度，可这样操作：

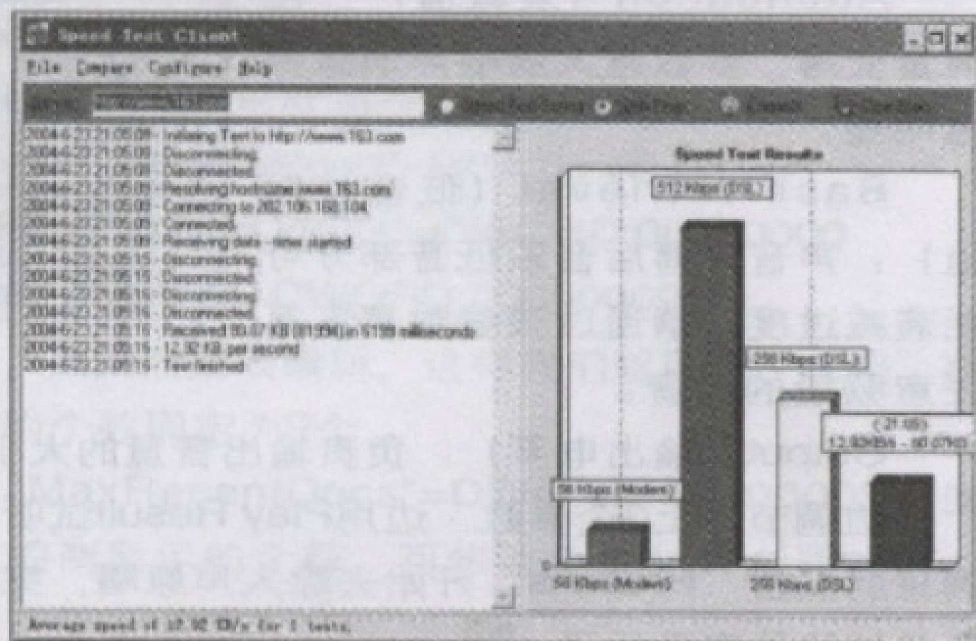


图2

在软件主界面的"Server"栏填写网址http://www.163.com，回车后可得到测试结果；接下来执行"Compare"菜单，从中选择一个标准（例如56kB Modem、256kB ADSL、512kB ADSL），于是测试结果与标准速度的比较情况一目了然，从图2中可见笔者电脑连接"网易"的速度只有12.92kB/s，连256kbit ADSL的速度也未达到。

2.使用Ping Plotter测试

Ping Plotter是一个多线性的跟踪路由程序，能最快地揭示当前网络中的瓶颈问题。比如大家在浏览某个网站却迟迟打不开网页时，会习惯地向这个主机发出一个试探性的IP检测包，这就是我们常说的Ping命令，它可检测路由和速度。

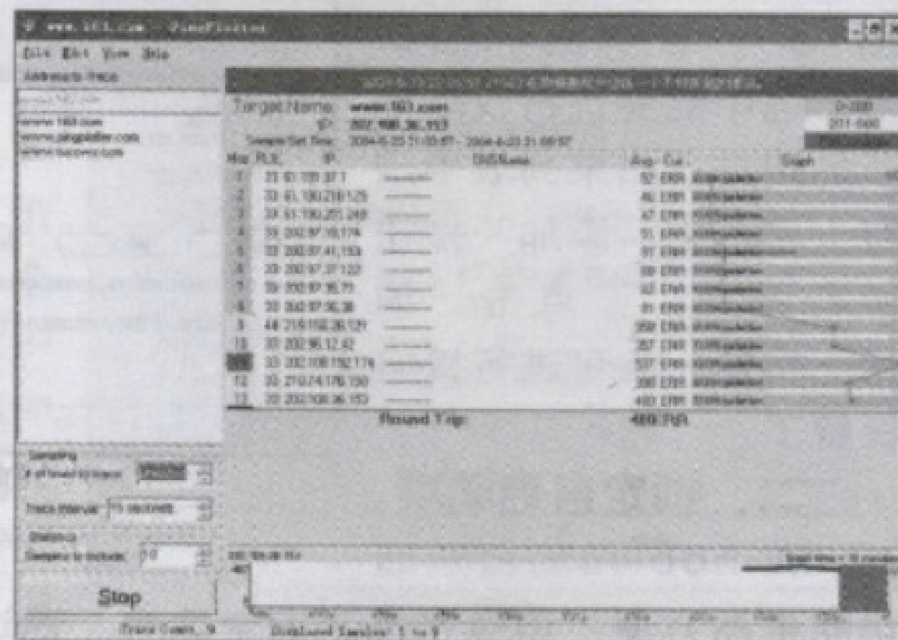


图3

执行Ping Plotter，在"Address to Trace"中键入要追踪的地址（比如http://www.163.com），然后点击左下方的"Trace"按钮进行追踪，不久窗口右边显示检测结果：在右上角显示当前跟踪地址的域名、IP地址和样集时间，右下方显示从本地计算机到目标主机丢失的数据包数、目标主机的IP地址、DNS解析以及对此主机的平均响应时间等绘制成的曲线图，从图3中可看出网络中的瓶颈。

三、连上网站测试ADSL速度

你还可用IE登上一些专门的网站来测试你的ADSL速度，例如登录网站http://www.linkwan.com/gb/broadmeter/SpeedAuto/，网页上有很多世界网络的测试点，点击选择你的所在地和测试点（例如笔者选择安徽合肥市、中国病理学网），很快就会得到测试结果（如图4）。测试结果表明我的ADSL速度为585.21kbps，属于512kbit的ADSL，与接入商的承诺速度相同。网上有不少提供网速测试的站点，你也可进入http://www.dslreports.com/stest，查看你与位于美国的测试网站的连接情况。

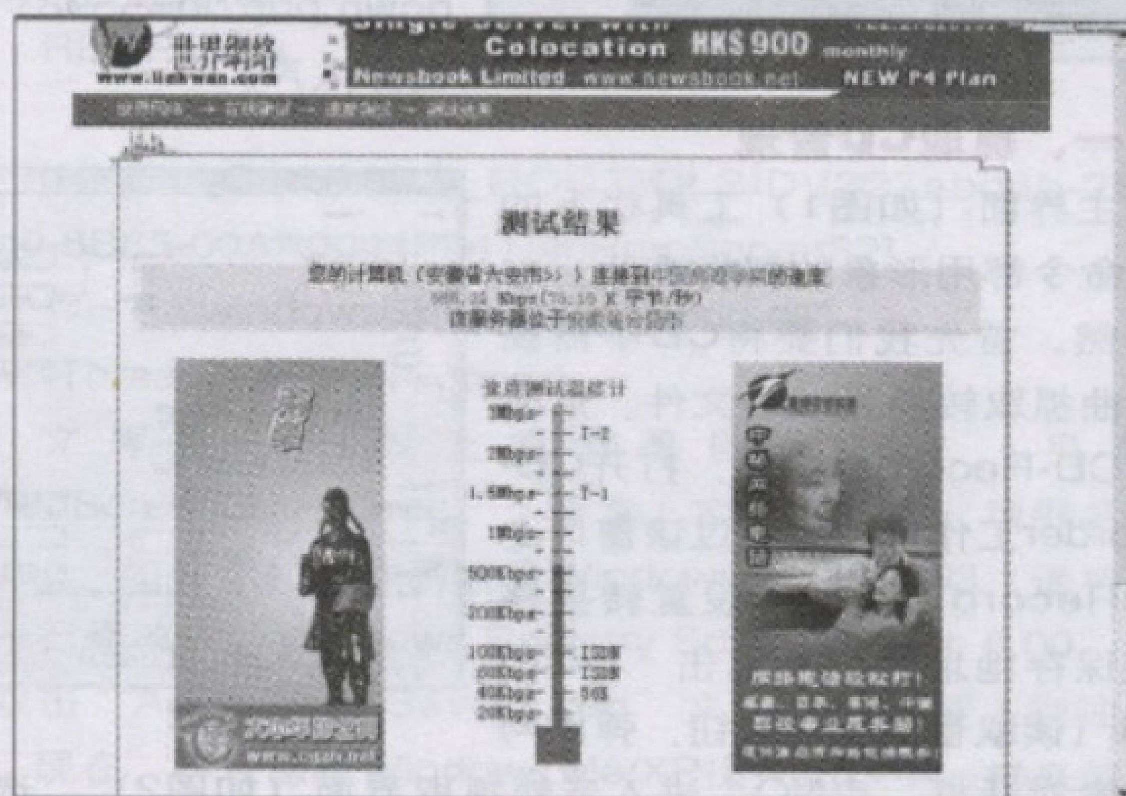


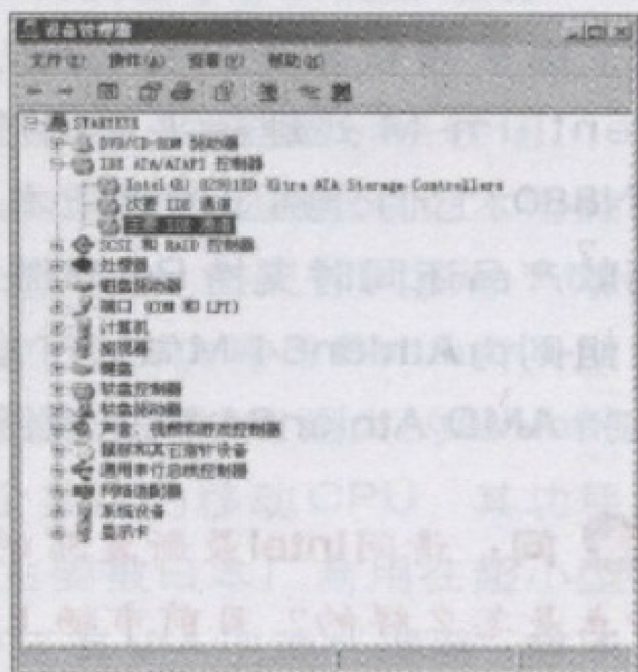
图4

不是我的错，“优化”惹的祸

■新疆 侯伟

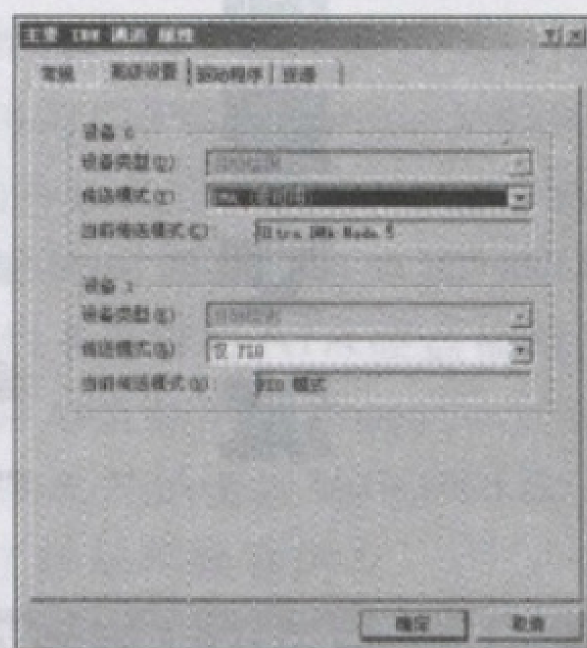
近日，笔者看到爱国者8×DVD刻录机已降到了699元，所以心动便买了一台。我先拿到单位的电脑上试试，安了双光驱，跳了线，单位的电脑是Win2000 Server系统。一开机便看到了DVD-R驱动器，安了随光驱附送的刻录软件，当然是大名鼎鼎的Nero了，用2×刻了一张数据光碟，因为是-R的碟子，刻了半个小时，不错，拿到别的DVD光驱上可以用。于是便拆下来拿到自己家的电脑上安装。

和在单位安装的程序一样，因为已跳过线了，就直接开机了，正高兴呢，开机没有检测到新的硬件，在我的电脑里也没有DVD-R驱动器，只有我的爱国者CD驱动器。怎么回事？会不会是我的光驱线有问题呢？拆下光驱，把两个光驱倒了一下位置，还是只能看到从光驱（52×CD），说明线是好的。然后把两个光驱的跳线换了一下位置，CD设成主光驱，DVD设成从光驱，开机，竟然找到了我的DVD刻录机，再仔细一看，只有DVD刻录机，我的CD光驱又不见了，天啊，怎么回事？


图1

笔者以前看到有文章说是电源供电不足也会造成光驱找不到，于是把单位上的电源拆下来安上一试，也找不到双光驱，只能看到一个。因为单位的双光驱安装成功过，那就不是电源的问题了，换了一根IDE线，还是不行，百思不得其解。上网在论坛发了帖子，也没有人回复，惨呀。

过了几天，我在看我的文档里的文章时，发现了我从网上下载的“Windows 2003系统优化方案”，便打开看了看，我发现，有一条优化是让开机速度加快的方法，把“我的电脑”→“属性”→“硬件”→“设备管理器”→IDE ATA/ATAPI控制器”→“主要IDE通道和次要IDE通道里”的“高级设置”里的“设备类型”中的自动检测设成“无”（如图1、图2），这样可加快开机速度，不检测设备。我以前设过，会不会是因为设成了“无”，就检测不到新的硬件了呢？于是我又把主要通道和次要通道里的设备类型设成了自动检测，点确定，重新启动电脑。


图2

我的天呀，找到新的硬件，我的光驱和DVD-R驱动器都找到了。原来是优化的原因，如果大家还是找不到光驱，就把IDE控制器里的主次通道删掉，重新启动电脑试试，一定能找到你的光驱。如果你的方法都试过还是不行，试试我的这种方法，没准可以成功。

笔者喜欢速度又快、性能又好的电脑，所以常常优化自己的系统。在网上看到有优化Windows 2003系统的文章，当然就试了，结果就是这样了——不是我的错，“优化”惹的祸。

用UC实现白板交互功能

■北京 萝卜条

“白板”功能类似于在网络上挂了一块白色的“黑板”，多个用户可同时在上面用“粉笔”写字涂鸦。用微软的Netmeeting可以很好地实现白板功能，但配置起来较麻烦。现在我们看如何用朗玛UC来简单实现这一功能。使用UC 3.80以上的版本，在你需要共享白板的好友图标上点击左键并选择“文本聊天”，将打开“涂鸦画笔”的界面（如果你默认使用“简单模式”则需切换到“场景模式”），点击界面中调色板旁边的“开始”，等待对方接受，UC自动发送文本信息“一起画画吧”。对方在弹出的界面中接受邀请后，双方即可使用画笔在白板上交流信息，同时还可继续打字聊天（如图1）。UC的这个白板功能并不算强大，只能改变画笔的大小、颜色和透明度，只能使用固定的一些图形，而无法导入、粘贴其它图形，但实现一般的如画地图指示方向之类的功能已足够。最后提一下，利用UC的场景功能，还可和朋友一起玩交互性较强的游戏，有兴趣的读者不妨一试。


图1

一句话技巧

QQ推出2004版本后，可以通过设置隐藏自己的摄像头，对于没有把QQ升级到2004版本的朋友，也可以通过如下方法实现隐藏摄像头的功能。

首先是直接插拔法，现在的摄像头多是USB的（这方法最简单了），如果直接插拔不便或担心损坏硬件，也可以换一种方法，在桌面上右键单击“我的电脑”，在右键菜单中选择“属性”，在属性窗口中点击“硬件”选项卡，点“设备管理器”弹出设备管理器“窗口，在设备列表框中找到“图像处理设备”选项，点击前边的“+”号将其展开，找到形如“ZSMC USB PC Camera”的选项，在弹出的属性窗口中，在“设备用法”栏中选中“不要使用这个设备（禁用）”，将其禁用即可。现在启动QQ，与好友聊天儿，别人就不会发现你有摄像头了。当你需要时，只需按上面的方法，将“ZSMC USB PC Camera”启用即可。

辽宁 QS

应用 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

客座专家 龚胜 苏旅

问题交流


插图 宋洋

笔记本电脑近期热点技术问题集

四川 龚胜

问：我最近打算买一台迅驰笔记本电脑，听说采用的芯片组对整机性能有较大影响。请问目前迅驰笔记本电脑中使用的移动芯片组有哪些？各有什么特点？

答：针对迅驰平台，Intel推出了Intel 855系列芯片组。Intel 855系列移动芯片组包括独立型的Intel 855PM和整合图形显示芯片的Intel 855GM。Intel 855GM中整合了改进型的Extreme Graphics2图形内核，而Intel 855PM芯片组主要匹配强劲的独立显卡和较高频率的迅驰处理器应用在中高端产品中。

新款的855GME芯片组，可支持Dothan CPU，在性能上也有不少改进。这套新芯片组是在原855GM的基础上加入对DDR333内存的支持，而内置的EG2图形核心更是比旧芯片组多了可让用户自行调节核心频率的设定。我们可设定图形芯片工作在200MHz至250MHz的频率之上，可更灵活地适应用户省电的要求。

问：请问目前笔记本电脑所采用的芯片组，除了Intel的产品外，其他还有哪些？各有什么特点？

答：不久前SiS发布了新款支持迅驰架构的笔记本专用的芯片组，分别是独立型芯片648MX以及整合芯片661MX，这两款芯片组无论从功能上还是技术上来说，都比较出色，可同Intel的855芯片组媲美，而价格要低不少。SiS还发布了661FX的笔记本用芯片组，该芯片组种能支持800MHz FSB的各类Pentium4处理器，同时集成Ultra AGP图形芯片。

由于授权政策开始松动，VIA也发布了两款支持Pentium-M处理器平台的芯片组产品——PN800和PN880，它们分别应对笔记本入门级市场和高端产品。这两款产品还同时支持P4-M处理器，VIA的K8T400M芯片组则为Athlon64-M做好了准备。NVIDIA公司也推出了支持AMD Athlon64-M处理器的笔记本电脑芯片组。

问：请问Intel最新发布的Dothan核心处理器的主要特点是怎么样的？目前市场上有哪些采用Dothan CPU的笔记本电脑产品？

答：Dothan处理器在Banias的基础上保留了较为成熟的NetBurst构架中的诸多特点，并增加了Enhanced Data Prefecher（高级数据预取）和Enhanced Register Data Retrieval（高级记录数据重获）两项新技术。Dothan处理器采用了先进的90纳米制程，核心集成了1.4亿个晶体管，几乎是Banias处理器的两倍。二级缓存容量增加到了2MB，性能有较大提升。

相对于第一代迅驰平台，新版Pentium-M的发布显得低调了很多。不过笔记本厂商对它的热情不减，在发布当天，主要的笔记本厂商都同步展出了配置新版的Pentium-M产品。像IBM ThinkPad T42采用了2.0GHz的第二代Penitum-M处理器，并拥有128MB显存的ATI FireGL T2显示核心。Acer TravelMate 8000采用了1.8GHz第二代Pentium-M处理器，并且还搭配了支持

娱乐 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

《神偷——死亡阴影》问题集

问：游戏的画面太黑了，有什么办法可让视野中的景物看得更清楚？

答：在游戏的选项菜单里调节“亮度”一项可改变画面的亮度值。此外，在游戏中按方向键“上”可切换到Garrett的“魔眼”，在角色静止状态下，可以主视角用类似夜视的模式观察周围，角色移动后自动恢复到正常视角。

问：怎么对付城市区域和任务中的敌人？我试着从背后袭击他们，但都被识破了。

答：要从背后袭击敌人，首先不能打草惊蛇，要在敌人空手巡逻时下手。如果敌人已抽出佩剑、铁锤等武器四下搜索，即使悄无声息地从背后出手，也不可能将他们击倒，反而会被发现。这是游戏中的一个规则。要等他们还剑入鞘之后，我们才能重新开始行动。

问：在“避难所”那一关，为什么我不能完成“根的祭礼”？为什么我把尸体放到祭坛上没有任何变化？

答：“根的祭礼”需要的祭品之一是血或肉。把尸体背到祭坛中间放好后，用匕首或弓箭划开尸体的皮肉，让血滴到3块符号石中间的那一块上，再用水箭和苔藓箭射击两边的符号石，就可完成祭祀仪式了。

问：怎么对付“飓风”号上的僵尸？我把它打倒，

54Mbps数据传输率的Intel 2200BG 802.11b/g无线网卡，以及ATI Mobility RADEON 9700独立显卡。

问：请问现在除了Intel主推的迅驰平台Pentium-M系列处理器外，笔记本电脑采用的CPU还有哪些？各有什么特点？

答：首先是Intel推出的其他移动处理器Pentium-M的简化版本——Celeron-M，除了二级缓存容量减少了一半外，还不支持先进的电源管理功能，其余特点则与Pentium-M差不多，但价格要便宜不少。此外还有P4-M及C4-M，功耗和发热量皆较高，主要用在全内置或光软互换机型，其中采用C4-M的笔记本电脑价格较低。

目前Intel移动处理器占据了绝大多数笔记本电脑市场，其他厂商的产品所占份额很小，主要有Mobile Athlon XP、AMD的移动CPU，其性能和功耗与Pentium4-M差不多，但价格更低廉，还有刚推出的性能强大的Athlon64-M。Transmeta Crusoe，全美达的移动CPU，其功耗和发热量都很低，价格便宜，主要被日本厂商用在超小型笔记本上，但性能较差。此外还有VIA汉腾处理器，继承了成熟的Nehemiah处理器内核和C3处理器的部分优点，搭载新的CoolStream架构，整体性能相当于赛扬700MHz左右，价格非常便宜。

问：我想买一台低价笔记本电脑，怕买到"移动PC"，请问"移动PC"和真正的笔记本电脑有什么区别？

答：总体来说区别主要在以下几点。一是移动PC基本没有提供对PCMCIA插槽的支持。PC卡接口是笔记本电脑的标准接口，是扩充笔记本功能的重要接口，一般笔记本电脑至少应该有一个PC卡插槽。其次，移动PC一般没有内置电池，或者内置电池的容量很小。第三，移动PC内部大量采用了普通台式机部件，例如CPU大多是台式机的，主板基本都是SiS的集成主板，内存用的是普通规格内存等。由于和低价笔记本电脑相比，移动PC并没有多少优势，目前已趋于被淘汰。

问：我听说真正的"迅驰二代"除了Dothan处理器外，应该是一个全新的"Sonoma移动平台"。请问这个平台有什么特色？

答：的确如此，Intel会逐步由Dothan核心转换到迅驰二代的Sonoma移动平台，这是Intel新一代的移动平台，包含了很多革命性的新特点，其核心除了Dothan，关键是Alviso芯片组。Alviso芯片组将对应PCI Express总线架构，包括支持双通道DDR-2内存以及全新的EG3图形核心。此外，Alviso芯片组还搭配Intel最新代号为ICH6-M的移动南桥芯片，可为用户提供4个串行ATA硬盘接口，并整合了新一代Azalia音效芯片与全新的ExpressCard传输接口。Intel已宣布了在2004年开始全线转用PCI Express系统总线，当然也包括了移动平台在内。

Sonoma移动平台还将包括更为严密的安全特性，比如微软的NGSCB功能将被整合在处理器、芯片组甚至输入/输出系统等其他系统组件上，与LaGrande技术配合就可很好地保护电脑系统中的数据。

问：请问在"Sonoma移动平台"上，所集成的最新的"Azalia"音效技术有什么主要特点？

答：Azalia是Intel开发用以替代AC'97音频规范的音效技术，将会在Alviso芯片组中看见其身影。Azalia最大的优势就是具备出色的性能，即并行处理功能和标准化架构。Azalia技术最高支持32bit/192kHz的音频采样率和7.1声道输出。此外，Azalia会使用统一总线驱动进行控制，这样做的最大好处是可减轻Azalia Codec开发厂商的压力，因为任何相同的Azalia音频设备都可使用相同的驱动。Azalia音效技术将会为笔记本电脑带来前所未有的音频效果，配合性能越来越强劲的移动显示技术，将使得用笔记本玩游戏成为一种享受。

问：请问在"Sonoma移动平台"上，笔记本电脑上延用了多年的PCMCIA Card会有什么变化？

答：随着高带宽的视频和网络应用的普及，以及PCI

过一会儿它又醒过来了。

答：对付僵尸需要"圣水"，在抵达码头之后，从有血手印标志的商店可买到。装备到屏幕左侧物品环里，按"I"键掷出去，僵尸化为一团尘埃就消失了。

问："墙角石"在哪里？我在码头读过迪安的便条后，用箭射击它对面墙上的绿色异教徒标志，可是没有反应。

答：那个绿色标志不是墙角石。墙角石是在墙壁拐角处紧挨地面的一块石砖，比其它石头颜色深，且上面有花纹。被苔藓箭射中后石上的花纹会自动消失。建议在"魔眼"模式下寻找这些石头。

问：为什么我在任务里搜集到了所有发光的宝物，但还是不能达到100%？

答：有极少数宝物是不发光的，比如在寡妇莫伊拉的家有两幅大型油画就属于这种情况。这需要玩家们更仔细地搜索每个场景。

问：我怎么找不到钟楼的入口？石头市场北面有个铁门，但那里没有象形文字标志。

答：钟楼的入口在石头市场那张地图里广场(Stonemarket Plaza)的那一部分，在广场东北角路尽头用攀登手套爬到高处，会看见一旁通风口上的象形文字标志，这才是真正的入口。

问：为什么我在奥尔戴勒找不到调查员德里普的居所。他不是就住在酒馆附近吗？

答：没错啊。如果你已找到了酒馆，那么留意一下酒馆和异教徒把守的公园入口之间的道路拐角处，那里一扇窗子上有铁锤教的标志，向窗子跑过去就会触发过场动画。

Express 总线等新技术的应用，传统 PCMCIA PC Card 越来越不适应这样的形势了，迫切需要有一种新型的技术来替代陈旧的规格。ExpressCard就是这样的技术，除了针对笔记本电脑的ExpressCard34以外，还有针对桌面电脑的ExpressCard54。ExpressCard34与ExpressCard54两者只是在宽度上存在差别（分别为34mm和54mm）外其余都相同，它们的长度均为75mm、厚度均为5mm。ExpressCard54的外形在插入端口进行了剪切，保持了与ExpressCard34接口宽度上的相同，因而这两种规格都采用26针脚设计，这样的好处是可使两者通用。由于ExpressCard在外形尺寸、性能、可靠性、适应性、热插拔和自动设置等多种特性之间达到了更理想的平衡，因此很有可能取代沿用多年的PC Card。

读者 狂风问：最近，别人给了我一块2GB的硬盘做备份盘。接上主板开机后BIOS能认出，Windows也能识别，可打开文件夹后里面却有许多乱字符的文件夹，大小竟有10多GB，而且一拷贝数据，系统就立刻变慢，甚至死机。这是怎么回事啊？

答：你的硬盘可能出现了严重问题，比如存在大量坏道，像这种硬盘由于"年久失修"，是无法胜任频繁读写操作的，如果用来做备份盘使用，无疑是极不安全的，因此我建议你先对硬盘进行低级格式化操作再试试，不过最好还是不要再继续使用了。同时，你还要注意一个接口速度匹配的问题，目前的电脑主板IDE接口多支持UDMA100以上的传输协议，而一些老式的硬盘仅仅只能使用UDMA33甚至PIO模式，如果速度不匹配，安装上去后系统虽然可识别，但一旦进行文件操作尤其是大容量文件的复制操作，即马上出现系统缓慢甚至死机的现象，重启以后查看其根目录就会出现大量的乱码字符。因此，建议你先在主板CMPS中修改一下对应硬盘的传输模式（如选择UDMA33或PIO4模式），然后再试试对硬盘进行读写操作。

湖南 苏旅

读者 雷庄问：我的机器是KT266主板+毒龙1GHz CPU+256MB内存，显示卡是ATI 7000，现在我想升级9600 Pro显卡用来玩游戏，请问如何？有没有支持视频采集功能的9600 Pro啊？

答：你的机器配置比较老，基本上是属于2001至2002年期间配置的电脑，不过对于一般的游戏而言，ATI 7000系列基本可胜任。ATI 9600 Pro是目前市面上较为流行的中高端显示卡，适合配置CPU频率在2GHz以上的机器，这样才能充分发挥其128位128MB显存的作用。根据你的情况，如果青睐ATI系列的显示卡，建议升级为ATI 9200系列，其标准核心频率为250MHz，显存频率为400MHz，价格比9600 Pro便宜不少，可应付目前大多数新游戏，或者选择ATI 9550系列也行。目前流行的显示卡的2D速度差异都不是很大，部分产品由于对设计线路进行了优化，再加上对芯片核心及显存超频，性能可能要高一些。在显示卡画面质量上，一般认为Matrox的画质为最佳，NVIDIA和ATI其次，而我的感觉是，用来玩游戏的话，其实都差不多，没必要要求得那么高。目前市面上支持VIVO（即视频输入及输出）功能的显示卡有多个厂商的设计版本。华硕、七彩虹都有相应的产品，你可以去了解一下。

湖南 苏旅

读者 快乐海狮问：我新买一款MP3，价格便宜，样子和做工挺像爱国者的月光宝盒，可不可以用真正爱国者型号的固件升级？

答：首先要提醒你的是，电脑产品的固件版本（Firmware Version）并不是越新越好。如果在一般使用中没有什么问题，建议还是不要随意升级，尤其是没有相关操作经验的新手，升级失败极有可能导致设备不能正常工作。对于你的仿爱国者MP3而言，一般情况下是不能使用爱国者型号的MP3设备固件进行升级的。因为机器外形相似毕竟只是一个方面，内在的硬件组成和微程序设

问：在孤儿院，怎样才能进入病人的回忆里？那么多名病人，我应该选择谁的回忆进入呢？

答：要进入病人的回忆，只要找到每名病人最喜好的事物，按照记录大厅里文件的提示，拿到它们曾使用过的地点放好就可以了。这些物品和它们应该放置的位置周围都有黄绿色的光晕。原则上我们可随便选择某个人的回忆进入，进去后只是出发地点不同而已。不过一旦被记忆中的卫兵发现，Garrett就重新回到了现实中，这时就要重新找一名病人的喜好物，才能再次进入回忆中。

问：对付游戏结尾部分的石头人有什么窍门？

答：在戈玛的巢穴碰到阿特穆斯，得到"象形文字的释放"后就可去清除石头人了。对付它们没有特别的技巧，大胆地从正面用棍棒连续攻击即可，攻击时蹲下可减少被敌人打中的可能性。

《真实犯罪——洛城危机》问题集

问：游戏中抓贼有什么技巧吗？我总是不能很好地完成任务。

答：首先要搞清楚控制中心对贼的描述，并据此作出准确的判断，看看自己的实力能否应付，如果自不量力地去和装备精良的匪徒硬拼，是不能成为好警察的。

另外还有很多注意事项，比如说疑犯没向你举枪，你也不要轻易对其射击；疑犯没有挥拳攻击你，你也暂时不要有暴力举动，否则会减评价。必须要开枪射击时，也尽

计是完全有可能不同的，甚至相差很大。除非你确认你的MP3是同一个厂商同一条生产线出品的（即所谓的OEM产品），即使这样，也不能保证完全匹配（因为厂家完全可以单独设置ID识别代码阻止OEM和零售产品的通用升级）。所以，从安全的角度出发，建议你还是不要对自己的MP3任意升级其他品牌的固件程序。如果你有相关的升级需要，可直接与你所使用品牌的MP3制造商联系。

湖南　苏旅

读者　雪见问：我的电脑里现在有一些RMVB格式的视频，但电脑屏幕太小看起来不方便，现在想在电视机上看，请问有什么办法啊？

答：很多朋友都来信咨询过这个问题。下面给出一些解决的办法供大家选用尝试，在具体的操作过程中可能还会遇到这样那样的问题，大家还可继续探讨。

1.硬件解决法：在电脑上安装带有视频输出（Video Out）功能的显示卡，把Windows桌面上的视频画面通过AV线输出到电视屏幕上，同时利用音频线（最好是那种一头为3.5mm大小耳机插头，一头为音箱Audio in插头的线）将音频信号传送到音箱或功放上，这样无论是看视频还是玩游戏都很舒服，而且免去了转换视频带来的图像质量下降问题。但这种方案的问题在于对电脑显示卡的要求较高——如果显示卡的视频输出功能较差，需经过反复调试才能正常使用。

2.软件转换法：使用诸如Main Concept Encoder或TMPGEnc之类的视频转换软件将RMVB格式的视频文件转换为MPG格式的VCD视频文件即可，当然转换为DVD视频文件也行，但体积太大，转换时间过长，而且画面质量也提高不多。转换的方法很简单。对于RMVB格式的视频文件，首先需要安装一个RealMediaSplitter.ax插件（Google搜索一下即可，下载后复制到Windows\System32目录即可，或下载"阿飞的Realone解码器"并安装也行），使得RM（包括RMVB）格式的视频能被Main Concept Encoder或TMPGEnc视频转换软件识别。然后再用这些视频转换软件将RM系列视频转换为MPG格式即可（注意选择标准VCD格式）。一般情况下，Main Concept Encoder的转换速度更快，而TMPGEnc的转换效果更好。这里要提醒的是，转换之前建议先卸载一些第三方的多媒体播放软件（如著名的My MPC系列等），因为先前我们已安装了相关的Real解码插件，如果重复使用，有可能会造成转换出来的文件视音频不同步或无声音的情况。转换完毕以后，将MPG刻录成为VCD，这样就可在VCD或DVD播放机上顺利使用了。

湖南　苏旅

读者　胡景新问：我刚得到了迪兰恒进ATI 9550显示卡的BIOS文件，想把它刷到我的七彩虹ATI显示卡内，不知道如何操作？

答：首先你必须确认得到的显示卡BIOS文件（其实就是.rom格式文件）是否匹配你的显示卡，并不是所有的ATI品牌显示卡都适合刷新，而且不同型号的显示卡BIOS文件是不能通用的（如9600和9200就不能通用）。这点在刷新前必须再三确认。

刷新显示卡BIOS文件需要使用专用的Flashrom工具来操作。首先是备份当前显示卡的BIOS信息，其命令格式为：Flashrom -s 0 XXX.rom。其中XXX.rom为要备份的BIOS文件名，-s参数表示备份。

然后将要刷新的BIOS文件和Flashrom文件放入同一目录，刷新命令格式为：Flashrom -p -f -sst 0 yyy.rom。其中yyy.rom为要刷新的BIOS文件。这里要说的是，部分显示卡使用的rom芯片不同，如果芯片型号是ST型的，则命令行中需要加入-sst，具体型号请查阅厂商相关技术文件资料。同时，由于不同厂商的显示卡型号及编号不同，所以在使用Flashrom刷新时如果出现SSID不匹配的情况，则需要加上-f这个参数来进行强制刷新。

湖南　苏旅

可能用瞄准模式对准其腰以下部位单发射击。尽量不要伤及无辜，不论是枪战时还是在追赶疑犯时都要注意。

在开车追疑犯时，可先征用一辆跑车，追上疑犯后，选择合适的距离下车，注意用自己的车掩护自己，如果疑犯拔枪，可利用车子躲避子弹，注意当疑犯只举手却没有放下武器时，要随时做好射击的准备以防偷袭。

问：对于任务完成后得到的奖励，是升级枪械、功夫，还是车辆呢？

答：对于这个问题，不同的玩家看法也不完全相同，我个人认为至少开始时应该升级枪械，因为游戏里用到枪的地方比较多，枪支差的话直接影响很多任务的完成。格斗功夫相对用得较少，可放在第二位来考虑。由于执行任务时可征用车辆，所以车辆的升级可放在最后。以上只是个人看法，玩家可在游戏中总结一下，也许可以更合理地分配升级奖励。

问：第3关的任务3，就是一上来就被豪华轿车追的那关，具体要怎么做才算过关呀？敌人火力很猛，而我不知道该干什么……

答：那关的任务简单地说就是从敌人的追击下逃脱。首先要尽快地离开自己的车子，由于对方的火力猛，车子坚持不了多久，然后找机会开枪打坏对方的车胎，这样自己就可从容找辆车离开，这样就算过关了。

问：第6关任务7中的那条龙要怎么对付呀？我试了很多次都不成。

答：打龙其实不算太难。因为龙的攻击方式比较单一，同时它喷火之前有比较长的停顿时间，那个时候你瞄准头打就可以了，如果此时已掌握了一击毙命的技能，那取胜就更容易了。

手机"TOPTEN"投票，每条0.5元，赢取每月幸运奖品，详情请见读者调查表背面。



大软的编辑部报告是我一直关注的看点，这次KING写的尤其有味道。网络游戏到底是个什么东西？对于掌控着他们未来命运的某些人来说，他们一无所知。但是当从这个行业里走出了百万富翁之后，"有活力的产业"之类的赞叹就从嘴里冒出来了。有活力的到底是谁呢？

本期的专题则引导我们思考很多更深处的东西。中国人为什么要到外国去学习？中国人为什么拿不了诺贝尔奖？中国人什么时候才有自己的世界一流高等院校？一连串的问号，压得人抬不起头来。

关于电子竞技战队的生存现状，我想这说出了许多爱好者的心里话。我们为了什么而投入？我们又得到了什么？他们又从我们身上拿走了什么？尽管我们都明白事业的开创需要先驱和先烈，但当我们这些痴迷于梦想的人成为先烈而专注于金钱的人成为先驱的时候，不知道这个事业有怎样的未来。希望大软能够一直关注我们这些普通玩家挣扎的现状。谢谢。

■快评手：不开瞄准镜

请你快评：针对15期杂志你印象最深刻的部分作出简洁精辟的评论，200至300字之间。快评信箱为linxiao@popsoft.com.cn。

活动

"Intel—浩鑫—SK2004中国梦幻之旅"有奖问答

参加有奖问答，便有机会获得"Intel—浩鑫—SK2004中国梦幻之旅"南京或者北京见面会的入场券！仅仅100个机会，看谁有幸运抢到！来自瑞典的SK战队素有"世界第一CS战队之称"，将于2004年8月8日～12日访华。问题：

1.迄今为止，SK战队赢得过几次世界级电子竞技比赛的冠军？
2.SK战队成立于何时？最近一次访华是在什么时候？
3.XPC是谁生产的，里面包含了哪些组件？
4.只有普通机箱1/3大小的XPC，如何解决扩展性和散热性的问题？
5.在2003年WCG比赛中，中国选手获得的最好成绩是什么？

答案请**E-mail：reader@popsoft.com.cn**，E-mail标题为"SK2004有奖问答"，内容除答案案外，并请注明答题者的详细邮政地址、电话，以便寄出入场券。前100名答题正确的读者将获得"Intel—浩鑫—SK2004中国梦幻之旅"入场券！

"赛诺威"USB音效控制器优惠活动

（2004年8月1日～8月30日）

暑期临近，为了让广大电脑爱好者以优惠、方便、超值的方式感受"赛诺威"USB音效控制器（相关评测请参见本刊2004年第12期"新品初评"栏目），深圳思迈特电子有限公司特此通过《大众软件》杂志派发优惠礼券（见读者调查表背面）。读者到指定购买点购买"赛诺威"USB音效控制器，可凭礼券比市场价优惠40元人民币。如当地没有指定购买点，可直接联系深圳总公司，并将优惠券寄到深圳总公司，再汇款购买本产品。本次活动最终解释权由深圳思迈特电子有限公司所有，活动监督由《大众软件》相关部门担任。

深圳思迈特电子有限公司

开户行：深圳市商业银行南山支行
帐号：0072100131115
客服电话：0755-26095685
客服信箱：service@sinovoice.net

指定优惠购买点：

北京：北京广恒昌科贸公司、中关村科贸电子商城4A022、百脑汇店3007
联系人：孔小姐 联系电话：010-62528917
网上商城：www.newbuy.com.cn
上海：上海市徐汇区华山路1043号华山花苑6号楼1002室
联系人：杨先生 联系电话：021-62832719
西安：西安市测绘西路一号三单元四层中户
联系人：孙先生 联系电话：13152139262

AMD－速龙64杯

《反恐精英——零点行动》四格漫画大赛

CS综合症









作者：赵维民

交流

收件人：king@popsoft.com.cn

主题：关于游戏娃娃

发件人：庞明

嗯，首先要说的是，我是看见杂志上说您有信必回才发信给您的。看了第11期上的游戏娃娃，有几点疑问想问问您啊。

从杂志上每个人的介绍来看（如果是真实的话）：圆圆的生日是87年8月，阿璇是88年10月，悠悠是84年2月，而雪儿是88年1月。4个人中除悠悠20岁外，圆圆和雪儿还不满17岁，而阿璇更不满16岁。当然，杂志为了别出心裁弄几个年幼的mm来吸引人气未尝不可，不过号召广大未成年人和这几个游戏娃娃在网络游戏中亲密接触是不是有点……

另外，不满17岁的圆圆在其介绍中说，她是在网吧中接触网络游戏的，这就有些奇怪了。在北京未成年人能进入网吧吗？啧啧，看来烧一个“蓝极速”还远远不够啊……就我个人观点来看，网络游戏中的这些代言人都是吸引眼球的噱头，而《大众软件》在我心目中一直是一家严肃客观的媒体，这次报道形象代言人的活动和我心目中的印象有些偏差。如果只是为了刺激肾上腺素分泌，我宁可去打《心跳回忆》。呵呵，一家之言，欢迎指正。期待您的回信。

又有人中奖了！

在第11期“在线争锋”的《不谈虚拟，我们看实际——盛大网络周边篇》中，我们介绍了《传奇》和《传奇世界》的周边产品，并且告诉大家会有奖品发放，这消息一传出后信件就雪片似的飞过来了。可是红袖MM犯了一个天大的错误——她忘了提醒大家在信中注明自己的姓名、通讯地址和邮政编码，后果是严重的，因为大部分人来信都没有注明通讯方式！下面的中奖名字中，仍有部分读者未将地址和邮政编码没有告诉我们，如果在这里看到了你的名字，别犹豫，快把地址发到red@popsoft.com.cn，以便我们给你邮寄奖品。

中奖者：

范晓飞	王建军	童全威	李维刚	彭　辉
杨敬山	于川江	李钟平	陈　亮	王　辉
张正平	程　锦	杜　伟	何利华	张　俊
刘重山	杨玲玲	张鹏飞	方　均	李　维
李京京	张军伟	王文龙	孙　萌	乔　磊
朱　旭	柳志坚	蔡　文	刘　佳	洪　波

通告

由于“游戏娃娃”们参加期末考试，本期活动暂停，如需联络，E-mail：gamebaby@popsoft.com.cn，或手机短信yx到525211。

收件人：pm_ninja@163.com

主题：答复“关于游戏娃娃”

发件人：king

庞明：你好！

你的意见非常及时和中肯。我们在人员选择上还是比较慎重的，毕竟女性玩家所受到的关注度要远远高于男性玩家，但是我们推出游戏娃娃的根本目的绝不是希望靠漂亮的脸蛋来吸引读者。游戏娃娃组合的全称开始是大众软件报导组合，现在正式定名为“大众软件游戏体验组合”。之所以没有用代言人的名称并不是文字上的游戏，关键是我们选择的是实实在在的游戏玩家，我们希望这个组合所做的工作是深入游戏、实际操作、广交朋友、宣传报导、讲解技巧。所以在人员选择上我们不仅要求是女性、漂亮，还要是热忱的、具有较高游戏水平的玩家，同时还要有较好的文字能力，这样我们的选择面就很窄了，不得不适当放宽年龄的要求。但是我们决不是要她们在游戏中去搞什么网恋，在这个问题上我们是更为慎重的，并且在和他们签订的合作协议中有明确的要求。如果你有兴趣加入游戏中和她们一起玩，你可以看到她们的聊天仅仅限于游戏本身的内容。我们希望玩家能和她们一起去组队练级、打怪、完成任务，让玩家在网游中感受更多的乐趣。

至于圆圆在其介绍中说她是在网吧中接触网络游戏的，这的确是事实。一是她以前在四川生活，二是当时还没有实行未成年人不能进入网吧的规定，但这也是我们的一个疏忽。我们将在游戏的制作中加入正确对待游戏和未成年人不要进入网吧的警示语，以负起媒体的应尽职责。如果你没有意见的话，我会在杂志上说明这个措施来自你良好的建议。

“网络游戏中的这些代言人都是吸引眼球的噱头”，你的这句话和我的想法一样。所以，我们决不是要推出又一个代言人的组合，这在上面我已说了一些。《大众软件》的确是一家严肃的媒体，但它同时也是面对青年的媒体，所以我们希望能给它注入更多的朝气与活力，游戏娃娃还有一个要做的很重要的工作，就是要正确引导玩家的游戏行为。我想你也清楚，目前玩家群体的年龄结构，使他们处于一个很容易产生逆反心理的时间段上。如果我们还是严肃的说教，只能适得其反；而如果这种忠告能出自同龄的女性玩家，你想效果是不是会事半功倍呢？《大众软件》走到今天拥有全国最大用户量的同类媒体之一，我们感到诚惶诚恐。游戏娃娃是我们一个新的尝试，就像上面说的希望能给严肃的《大众软件》注入新元素使其更具活力，而绝不是“刺激肾上腺素分泌”，这一点希望你能理解和支持。如果广大的读者都不能接受，我们也会考虑中止这样的活动，因为《大众软件》毕竟是大众的。

以上这些绝不是你所说的“指正”，只是我们之间的沟通和讨论。这些话其实我们应该在杂志上说得更明确些。欢迎你继续关注我们的杂志，继续提出宝贵的意见和建议。感谢你给我来信！

年度创作大赛第四季赛事

金山表格制作比赛

制作内容：自选

主办单位：金山软件股份有限公司，大众软件杂志社

年度总比赛时间：2003年6月1日～2004年10月31日

第四季比赛时间：2004年8月1日～2004年10月31日（以当地邮戳时间为准）

WPS年度创作大赛最后一季的比赛终于开始了。前三季取得不错成绩的读者可不要放松啊，最后一战决定谁能把价值万元的电脑抱回家，加油！

这一季我们的主题是金山表格功能使用。金山表格具有兼容性、计算函数、绘制图表和数据处理功能。主要功能包括：应用WPS Office 2003提供的7大类近百种函数跨表计算、引用表达式、自定义函数、生成各种直观的图表、对数据进行排序、自动求和、筛选等操作、除此之外还支持多种数据源导入，可以帮助企事业用户很好地进行数据处理！WPS Office 2003的表格功能强大，丰富的函数库可以使用户在表格中的计算不再复杂，多样化的图表生成使得数据表示清晰易懂，快速的数据处理让用户的办公效率更高，你可以在作品中努力体现这些特点。

参赛方式：

围绕自己拟定的内容制作表格，主要突出计算功能和插入图片，然后将制作好的成品用电子邮件或者磁盘寄到指定信箱就可以了。

参赛规则：

1.参赛作品必须采用WPS Office 2003版制作，页面规格为A4大小，建议表现的页数不要超过2页。请在作品中注明创作者的姓名，联络方式与制作时间。

WPS Office 2003的体验版网址为http://www.wps.com.cn/pdown_view.php?styleid=10&id=84。

2.参赛作品可E-mail至：linxiao@popsoft.com.cn，邮件标题请注明“WPS年度创作大赛四季作品”；或者将参赛作品的软盘邮寄到：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层“WPS年度创作大赛活动组”收，邮编100036。

3.大赛组委会将从参赛作品所使用的制表技巧以及作品内容（格调积极向上、文字优美生动），作品创新（构思新颖、独具特色）等几方面进行评比，给出作品得分。

4.每一季赛事参赛作品满分为100分。根据作品得分，得分最高的作品为本季冠军，得分2、3、4名的作品为本季优胜作品。本季比赛结束后，活动组将排出所有4季比赛参赛作者的得分，评出总积分超过240分的年度优胜奖，以及积分最高的年度冠军大奖。

5.比赛鼓励团体参加，并为组织者设立了年度优秀组织奖。

奖项与奖品设置：

年度总冠军：1名

奖品为价值1万元的方正液晶一体机，以及求伯君、雷军先生亲笔签名的WPS Office珍藏衬衫。

年度优秀组织奖：5名

奖金1000元，奖品为WPS Office教师版，中国大百科全书金山词霸版。

年度优胜奖：若干名

奖品为价值500元的精美礼物。

第四季比赛奖项与奖品设置

冠军1名：奖金1500元，奖品为价值6000元的电脑。

优胜奖3名：奖金500元，奖品为金山公司经典产品珍藏版之WPS Office 2003专业版、金山词霸2005、《新剑侠情缘》。

WPS年度创作大赛第三季赛事结果发布

通过比赛，更多读者了解到了WPS的图文符号库内容。本季比赛的参赛作品不仅制作水平高，还充分体现了对WPS Office 中各种功能的熟练和综合使用能力。

本季冠军：奖金1500元，奖品为价值6000元的电脑。

莫燕平

优胜奖：奖金500元，奖品为金山公司经典产品珍藏版之WPS Office 2003专业版、金山词霸2005、《新剑侠情缘》。

李磊　　訾嘉奇　　吴建新

（获奖作品见本期106页。）

林晓：终于，“游戏剧场”的精华本出版了，这本名为“命运注定的空间——《大众软件》之游戏剧场精粹”的图书，由世纪出版集团，上海人民出版社出版。书中收录了近几年在“游戏剧场”中刊登的12篇精彩的短篇游戏小说，包括深受好评的《永远的朋友》、《一个NPC的正常死亡》，令人追忆的《永往直前之千亿星辰》、《行者》等，这些小说从选材到创作手法，都如游戏本身一样多姿多彩，令阅读者爱不释手，至今仍在津津乐道。

这是一个发生在CS 1.1～1.3时代的故事，也是一个为大多数CS玩家所撰写的故事。

追逐黎明（二）

■广西 苍茫

上期内容介绍：方术明，高三学生，在海蔷薇酒吧的CS乱战服务器上，是绝对的高手。但一个貌不惊人的青年，却对他的CS技战术颇为不屑……

长夜渐觉冰冻

方术明已经能够确定，这个站起来的人就是西座那些客人口中的“胡八”，先前的话也是出自他的口中。他站起来，说明已经回应了方术明的邀战，但他为什么又坐下去了呢？他的兴趣一下子代替了怒火，很想知道这个问题的答案。加之方术明毕竟还是学生，懂得礼义廉耻，气头过了之后，在众目睽睽之下开始不好意思起来。

网吧重新归于宁静。方术明坐在椅子上，怎么也平静不下来，不可抑制的强烈好奇心，驱使他离开位子，向西座走去。拐弯之后，他看到了那个青年。天蓝色的衬衫下面，是一条黑色的沙滩裤，一对木底拖鞋，一身南方人暑季惯有的打扮。青年正在看搜狐的体育新闻，似乎根本没有注意到他的接近。旁边的人却没有青年那么镇定了，开始小声交头接耳。

“头先（刚才）就是他在叫啊，够牙刷（嚣张）喔……”

“看看，现在过来了，搞不好要出事。”

“打不起来的，胡八从来不和别人动手……特别是那小子素质那么低……”

方术明一一听在耳中。这些话没有再次激怒他，反而让自己忐忑不安。心想万一西座的客人中有那么几个不是易与之辈，自己岂不是惹火烧身？他来到青年身边，微微咳嗽一声之后，却突然不知道自己应该先说什么。自己和他素不相识，贸然开口，他会答理自己么？

尴尬并未持续多久。青年看完了新闻，扭过头来看着方术明，然后开口：“刚才是你说要和我单挑？”说的是普通话，尽管不是很标准，吐字还是清楚的。方术明看着青年，自己几乎不想再开口提方才的事情。然而好奇心使他鼓起勇气轻轻地回答：“是。大佬（大哥），我能不能和你单挑一次？”旁边的人都停下了正在做的事情，目光齐刷刷地看向一站一坐的两个人。

青年短暂地沉默了一会，说：“好吧，今天就陪你练练手。”方术明只觉得旁边议论的声音忽然大了起来，更多人的眼光朝他们望来。方术明已经听到了众多议论中的一句“……这是一场教学比赛。”教学比赛？练练手？他又有点不服气起来。

青年左边的男人突然开口，嗓门又高又尖。“天狗！”

被称作“天狗”的青年人跑了过来，毕恭毕敬地对男人说：“大佬饼，有乜（什么）事吩咐？”方术明认得天狗是海蔷薇网吧的技术管理员，比阿星等级还要高。

尖嗓门男人说：“开VIP室的两台机子，再开一个CS服务器，你大佬胡八要同这后生仔单挑。上机费用我来结。”

天狗显然认识胡八，听了这话脸都白了，嘴巴也变得口吃起来：“胡……胡……胡八要和他单……单挑？”

大佬饼说："是。快手快脚去办啦！"

天狗看了一眼方术明，转身小跑着去了。方术明只觉得天狗看他那一眼，眼神中满是惊恐——没错，就是惊恐。方术明再看看胡八，只见他站起身来，拿起右边扶手上的一个草绿色军用书包，从里面掏出一个鼠标和一个鼠标垫。这个鼠标形状很奇怪，左右并不对称，弯弯曲曲的，显然只适合右手使用；大部分区域都是乳白色，只有大拇指所在的侧面是淡灰色。大大的按键和滚轮，高高隆起的背壳，长方形的接口，侧面还有一个按键。鼠标垫是用布加硬塑料做的，倒是很普通。

"哇，系USB口罗技银貂！好劲喔！"识货的玩家用广东话低声赞叹起来。方术明当然听得懂。他猛地感到一震：罗技银貂在市面上的价格可是400多人民币啊！

"走吧。"胡八淡淡地说，起步先行；方术明跟在他后面，向VIP室走去。CS区域的玩家纷纷报以惊疑不定的目光，多数集中在两人还有胡八的银貂上，不少人脸上满是艳羡之色。

方术明看看前面的胡八，还没有自己高，微微佝偻着背，瘦削的肩膀，像……像什么呢？对了，就像秋风中的枯竹。方术明也不知道自己为什么会想到这么个形容的方式，只觉得这样的形容满透着凄凉。

胡八手里拿着的确是罗技银貂。当今中国，用这种鼠标的人只有两种可能，要么是有钱过了头显摆，要么是专门从事特定的精准操作——胡八无疑应该属于后者，即专门用这个昂贵的鼠标玩CS。一念及此，方术明手里渗出了冷汗，因为即将和他过招的人，很有可能身怀绝技……自己是不是找错了对手？事到如今，也只能硬着头皮上了。

两人在VIP室的机器旁落座。服务器已经架设好，地图是de_dust2。胡八装好鼠标后问方术明："你选警还是匪？"

方术明想了一下，决定选匪。原因很简单，自己会跳狙，打定点的炮台已经成为他的拿手绝活。而且根据他的经验，跳出来通常会让定点狙击手第一反应迟钝。

在VIP室外，很多顾客纷纷停止正在进行的娱乐，或坐或站，把脑袋扭向网吧里挂在大厅墙上的大屏幕。听说这个网吧的公众服务器里最厉害的F16要和胡八单挑，很多人都想看看，这个能够讽刺并激怒F16的"胡八"到底什么来头，而且他自己还有一个普通玩家想都不敢想的罗技银貂鼠标！

单挑比赛开始了。方术明快速买好了枪，5秒购买时间一到，便一溜烟穿过木门，跑到通往炸弹点A的大道转角处。他等了5秒钟，然后拿着AWP猛地跳了出去，瞬间在空中打开了瞄准镜，并调整到9倍显示模式。在瞄准镜中已经看到胡八所选用的CT大咧咧站在道路正中，拿着AWP。方术明没有多想，落地的同时瞄准并开枪，于是目标当场翻倒在地。

VIP室外的普通消费区立刻爆发出一阵大笑。很多人已经前仰后合——胡八甚至没有开枪就被方术明击毙了。只有西座的几个人面不改色地看着大屏幕，包括管理员天狗在内。大佬饼交代天狗："跟随胡八的主视角，录Demo。"天狗应了一声，飞跑着去执行操作，又飞跑着回来，显然他也不想错过这场单挑比赛。

方术明心里一阵高兴，很显然，胡八没有想到自己会跳出去。第二局方术明没有等待，就位后毫不犹豫地跳出来。这次他开枪更快，在狙击镜还是6倍显示模式下就击毙了胡八。而第三局他干脆没有跳，迅速地从转角的墙边闪出来，胡八又被打死了。

很多客人开始发出嘘声，并且准备不看了。

第四局刚开始，方术明就看到屏幕上打出了一行字。那是胡八用"Y"键进行公用频道通话，警匪之间都可以看见。因为CS中只能输入英文，所以胡八输入的其实是汉字的拼音。

"rang le ni 3 ju，xian zai wo yao kai shi fan ji le."（让了你3局，现在我要开始反击了。）

方术明心里打了个突：怎么？一开头连死3次是故意让我的？胡八是不是在故弄玄虚？他不再多想，来到通道的转角，深深地吸了口气，猛地跳了出去——一声炸雷般的枪响，方术明在半空中就已经看见了蓝天。

他刚跳出去就被打死了！死在空中！

普通消费区一片死静，因为跟踪的是胡八的主视角，围观众人清楚地看到，胡八的狙击镜模式是6倍，而方术明选的那个上身黑衣、下身灰白迷彩裤的T，在转角墙壁后跳出那一瞬间，胡八狙击镜里的红点准星竟然正在横向移动，完全没有固定于跳跃在空中的敌人身体之上！

方术明就这样被打死了。所有观战的人，惊讶得没有再说一句话。

"巧合，一定是巧合……"方术明惊魂未定，不住地安慰自己。他买好了AWP，再次来到墙边。这次他在墙后提前起跳。当他的人出现在通道的时候，跳跃过程已经完成，也就是说，当胡八看见他的时候，他不是飞在空中，而是已经在下降并且落地了。

方术明开枪的同时已经横飞了出去，自己射出的那颗子弹也不知道打向了哪里。这是他第二次被击毙，也是他今天来到海蔷薇网吧玩CS第一回连续两局被打死。

观战的众人没有再发出声音，他们再次看到了思维里不可能出现的一幕。胡八的准星还是在横向移动，尽管方术明出现时是瞬间下降并落地，但胡八还是击毙了他。人人都目瞪口呆。

方术明的手开始有些颤抖了，他从来没有见过反应如此快的对手，而且他应对跳狙时仿佛胸有成竹。但是他还有一招绝活。这招他虽然练得多，但极少在实战中使用，那是因为稳定性增加的同时，行动力也大打折扣，习惯了流畅跳跃狙杀敌人的他很不情愿用这一招。

现在没有办法，方术明已经亲身领略了胡八的厉害。坐在自己对面的这个人，只要他愿意，自己根本不可能打死他。一个优秀狙击手所应该具备的素质，他都具备了，自己在他面前的确渺小得可怜。

方术明买好了枪，再次来到相同的位置。他开始等待，等待他认为最合适的时机。外面的观战人群都聚精会神地盯着胡八的视角，看着他开着镜慢慢地移动，只要目标一出现，那就是判胜负、定生死的时候。玩家们很希望

看到方术明反击，而且是卓有成效的反击，虽然这基本上已不可能，因为胡八的实力已经压倒了一切。观战者中有相当一部分人明知这一点，还是抱着侥幸心理，希望方术明能创造奇迹，毕竟同为受压迫的一方，对高手的压制都怀着强烈的逆反情绪。这个时候他们已经忘记了，在公众服务器里，方术明正是让他们产生逆反情绪的“高手”。

10秒过去了，方术明的心态慢慢恢复到竞技状态。他毫不犹豫地开好镜，闪电般横向移动出去。紧接着，他看到了胡八正在视野中的1点位置上，他马上做了一个惊人的举动——当他横向移动闪出墙角的同时，突然蹲了下来。这一流畅的行动操作在外面的大屏幕上显得如此突兀而且难以置信，观战的玩家们都喊了起来：“啊！”

此起彼伏的喊声被一声巨大的枪响从中硬生生截断，就像一个正在大声叫喊的人突然被强行封住了嘴。众人看着大屏幕里的红点准星飞快地从水平位置向右下方斜拉，套在方术明身上的一瞬间，方术明随着喷溅的鲜血死去。

没有人敢再叫出声来，也没有人能再叫出声来。在如此恐怖的现实面前，他们的意识已经被惊吓弄成了一片空白。

上半场结束了。方术明已经没有经济能力购买AWP，3：3的比分意味着双方要互换角色，进行下半场的比赛。

方术明还想比试下去，他早已明白以自己的实力，再打下去是自取其辱。而另一个声音始终在他的脑海里回响：打下去，要打下去。现在不是在比赛，而是自己在向胡八学习，学习胡八已经拥有而自己还未曾具备的素质。

作为先行占据有利位置的CT，方术明的定点狙击本领也不差，然而局面仍然是一边倒。0：3的悬殊比分让观战的人不断地叫喊，方术明也彻底被击垮——他在9倍镜狙击模式下看得真切，胡八选的绿色夹克、黄色裤子、戴眼镜的T只在墙后闪出一半身体，自己就望向了蓝天。3局比赛局局如此。下半场3局比赛竟然只进行了75秒，就结束了。

胡八还是没有说话，退出了游戏，关掉机器，收拾好鼠标离开VIP室。方术明失魂落魄地跟在他的身后，汗流浃背，机械地迈着步子。大厅里的人都坐了下来，一时间满是私下里窃窃的议论，没有人嘲笑方术明不知天高地厚，也没有人赞扬胡八本领高强。这场比赛的意义，已经不在于此。很多人在敬佩之余，都在好奇胡八这身惊世骇俗的本事是如何练成的。

眼前的胡八，仍然是瘦削的背影，微微有些猥琐，就像秋风中的枯竹。此刻方术明对他充满了尊敬，甚至还有一种渴望——这是一种了解的渴望。他想知道胡八的本领是怎么练成的，想知道为什么他能够轻易地打倒自己，想知道这样出色的狙击手为什么只混在西座的人群里……

在自己的位置上，方术明怎么也坐不住。他始终在回想刚才的单挑比赛，为什么自己会全无还手之力，胡八到底拥有怎样的实力呢？面前显示屏上的公众服务器对他完全失去了吸引力。服务器里的芸芸众生在自己面前，没有任何的还手之力；而自己在胡八面前，又何尝不是一样？

夏天的下午，外面艳阳高照，行人短袖飘裙，海蔷薇网吧里，有一个人却觉得很冷。不是那种因为温度下降使身体感到的冷，而是一种眼前不见五指，被无尽的黑夜笼罩后无助的冷。为什么会有这种感觉，这个人自己也不知道……难道就是因为一边倒的单挑比赛？

只有顽强

方术明站起来，向西座走去。胡八这时正和大佬饼聊天，看见方术明走过来，两人都是微微一愣。

“大佬，你可以教下（教教）我吗？”方术明小声地发问。显然他已经明白，自己根本没有资本可以骄傲。

“你说什么啊？”胡八问。

“教我打AWP。”

胡八没再说话，看向大佬饼。后者点点头，说：“这个后生仔还是比较谦虚的，你不妨教教他吧。”

胡八便对方术明说：“刚才的单挑，天狗录了像，你会看录像吗？”方术明老老实实地说：“不会。我不懂得什么叫录像。”

坐着的两个人有些感到惊奇了。大佬饼问：“你不懂得什么是录像？就是Demo。”

“不懂。”

胡八紧接着问：“那你的跳狙是怎么练成的？”

方术明说：“自己打多了，不就练成了。”

胡八和大佬饼再对望了一眼，点点头。“个后生仔几有天份喔（这小子很有天分啊）。”

“系（是）啊，你咪指点吓巨咯（是啊，不如你就教教他吧）。”

胡八在面前的机器上调出了CS界面，进入控制台，输入播放Demo指令。“你看看我刚才和你对战的录像吧，跟踪的是我的视角。”

方术明搬过一张凳子，坐了下来，把脑袋凑近显示器。当看到充当CT的胡八开镜打死自己时，他对这位高人的鼠标移动轨迹惊讶不已：画面里，胡八的准星似乎根本没有套在自己身上，又似乎瞬间捕捉到了自己身体所在的位置。而当看到胡八当T时的打法时，方术明怎么也不敢相信自己的眼睛——屏幕上，胡八从大通道转角处快速移动出来，同时打开了狙击镜，接下来的过程就仿佛慢镜头播放的电影画面。狙击镜像折扇一样缓缓张开，未等镜中的圆圈视野完全展开为圆形，还只开了30°～90°不等的角度，镜中央的红点准星闪电般捕捉到了方术明的位置，并在横向移动的过程中将方术明击毙。随后狙击镜立刻消失了，胡八手里出现了用以快速切换AWP的手雷或匕首或C4炸弹。

这怎么可能！方术明额头的冷汗涔涔落下。他回忆起在比赛时，外面观战的人们屡次爆发出的叫喊。

方术明吃惊地回头看着胡八：“这是……”

“你听说过‘甩枪’吗？”

“你会甩枪？”方术明追问。

胡八淡淡地回答：“是的。”

这两个字仿佛五雷轰顶，让方术明久久不能从震惊和羡慕中清醒过来。他终于明白自己为什么会被胡八轻易击败了。**（未完待续）**

超频利器 Tt 火山 9X "透明"上市

进入炎热的6月，全球领先的PC整体散热解决方案供应商Thermaltake（Tt）推出了新款火山9XCPU散热器。这是继火山10A后的又一款支持AMD Athlon XP 3400+ CPU的高效智能CPU散热器，并且这款产品专为超频爱好者而设计。

火山9X的风扇仍然延续火山9系列风扇的特点：智能和静音。比先前推出的火山9A更智能，火山9X自带一个测温探头，风扇转速可根据探头所测的CPU的核心温度自动调节，在40℃时风扇转速为1800rpm左右，达到60℃以上时转速升高到4200rpm左右，由此实现智能温控功能。另外用户也可通过风扇转速调节器来手动调节，将风扇转速在1800±20%rpm到4200±10%rpm之间进行调节，用户可随时根据需要享受静音和超频的双重性能体验。风扇轴承采用了高成本的滚珠轴承，令风扇寿命提升到40 000小时左右，也就是说在昼夜全开的情况下，风扇也可正常使用4～5年。为超频爱好者度身考量的还有敏感的噪声问题，风扇工作在1800rpm下时工作噪声仅有24分贝，即使将风扇转速调至最高，噪声也仅仅是37分贝。因此可以说火山9X是一款性能和静音两者兼顾的智能风扇。

火山9X定位于中高端市场，兼顾性能和价格的平衡。在散热片设计上采用了铜铝结合的制作工艺，凭借更精确的铜芯加工工艺将介质结合面的热阻进一步降低，充分发挥了铜铝的物理特性，将铜铝结合的散热效率发挥到了极至。火山9X除了性能的大幅度提升外，外形设计更为柔和，透明的风扇外框搭配上漂亮的亮银色散热片，仿佛火热夏天的一股清流。

火山9X风扇的扣具仍为AMD建议的三孔扣具设计，采用抗拉力极强的钢质材料制作，使得散热器安装后能与CPU紧密相接，不会出现虚扣。目前，火山9X的市场售价为125元。



近期，Tt接连推出几款以静音为特色的散热器产品，火山9X的推出则更加针对超频用户对超频性能的需求。Tt推出的火山9X是火山9系列智能和静音风格的延续。

Tt一直致力于PC周边散热设备的开发，多年来保持与Intel和AMD的紧密合作，并有多项产品陆续得到Intel和AMD的官方认证及好评。随着个性化时代的到来，Tt更加专注于个性化产品的研发，凭借超强的技术实力和敏锐的市场嗅觉，Tt得到了DIYer越来越多的关注和好评，特别是高端散热产品一直是Tt的特色之一。Tt凭借个性化的产品设计、不凡的产品性能及卓越的PC整体散热解决方案使之成为散热市场上的一棵常青树。

产品规格——火山9X

P/N：A3042
散热器尺寸：80mm × 80mm × 77.3mm
风扇尺寸：80mm × 80mm × 25mm
额定电压：12VDC
启动电压：5VDC
额定电流：0.07A～0.30A
输入功率：0.84W～3.6W
最大风流：28.38CFM at 1800 ± 20%rpm
63.70CFM at 4200 ± 10%rpm
噪　　声：24dB～37dB
轴　　承：单滚珠轴承
使用寿命：40 000小时
接　　头：3Pin

公司介绍

中国台湾曜越科技股份有限公司成立于1998年，是世界领先的系统散热解决方案服务商。北京耀越宏展科技有限公司是中国台湾曜越科技股份有限公司在大陆设立的分公司。公司成立于2002年3月，负责Thermaltake（Tt）品牌产品在大陆的生产、市场、销售、售后服务及技术支持工作。在广东东莞Tt设立有大型加工工厂，生产的散热产品遍及全球。同时曜越集团在美国、德国、法国、日本以及南美都设有分公司负责全球市场的行销。

Tt作为世界知名的系统散热解决方案供应商，自在进入大陆市场以来，不断积极探索先进的散热技术，并着力开发出一批适合国内消费者的散热产品。目前，其整体散热方案产品线包括：CPU散热器、机箱、显卡散热器、内存散热器、电源以及智能温控系统等。凭借可靠的产品质量和先进的散热技术（TEC半导体散热技术以及世界领先的回流焊接工艺），Tt在广大消费者中建立了很高的知名度。



10元正版软件

诚征软件产品

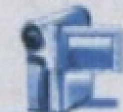
"芝麻开门"是北京正普公司推出的低价正版系列软件，单盘每套价格10元，多盘每套价格15－25元，平均每片5－10元，具有极强的价格优势。芝麻开门系列软件涵盖了游戏、娱乐、教育、百科、工具、素材等类别，现有品种超过1500种。自2001年8月上市以来，受到了广大消费者的热烈欢迎，销售量持续上升，年销量达到1000万套。

为了更好地服务于芝麻开门系列软件消费者，不断推出新产品，现诚征软件产品开发合作伙伴，软件开发公司、软件工作室，甚至软件开发爱好者，只要能做出高质量、有特色的软件产品，均可应征。有意者请联系北京正普公司产品部，电话：010-82634708，QQ：1945577。



精品游戏

编号	名称	价格/盘数
ZM1459	GBA经典游戏全集	15元/1CD
ZM1429	合金弹头5	10元/1CD
ZM0511	航海时代2	10元/1CD
ZM0490	棋牌王	10元/1CD
ZM1117	蜡笔小新2	10元/1CD
ZM0491	赛车王	10元/1CD
ZM1292	青涩宝贝2	15元/2CD
ZM1214	格兰蒂亚Ⅱ完美版	18元/3CD
ZM1089	碧雪情天	20元/4CD
ZM0508	老夫子.大富翁	15元/2CD
ZM0190	世纪大富翁	10元/1CD
ZM0173	西风狂诗曲1-基督山恩仇记	18元/3CD
ZM0168	西风狂诗曲2-暴风雨	20元/4CD
ZM1539	虚拟人生3-修罗战记	10元/1CD
ZM1523	灌篮高手VS圣斗士(游戏)	10元/1CD
ZM1521	中国麻将大全	10元/1CD
ZM1467	热血街霸	10元/1CD
ZM1452	盟军行动-猎杀虎王(中文版)	10元/1CD
ZM1374	GBA模拟游戏全收藏	15元/2CD
ZM1356	经典模拟游戏大全	10元/1CD
ZM1137	最新经典游戏大全2003	10元/1CD
ZM0793	新飞车极品3－穿越生死线	10元/1CD
ZM0851	剑侠情缘Ⅱ完美版	15元/2CD
ZM1269	280个经典小游戏	10元/1CD
ZM0792	新飞车极品2－越野英雄	10元/1CD
ZM0501	最新小游戏精选	10元/1CD
ZM1378	巴黎-达喀尔拉力赛	10元/1CD
ZM1432	拳皇对街霸2004	10元/1CD
ZM1138	FLASH休闲小游戏大全	10元/1CD
ZM1412	超酷经典格斗游戏全集	15元/2CD
ZM1457	盟军行动-猎杀潜航	10元/1CD
ZM0246	古龙群侠传(简体版)	18元/3CD
ZM1422	侍魂·零(赠送合金5)	10元/1CD
ZM1415	炮灰向前冲(标准版)	20元/4CD
ZM0587	明星三缺一	10元/1CD
ZM1468	3D-七龙珠经典全集	10元/1CD
ZM0683	珍珠港-拂晓出击	10元/1CD
ZM1199	最新火爆游戏精选	10元/1CD
ZM1418	命运的路II	10元/1CD
ZM1445	拳皇格斗全集	10元/1CD
ZM1369	MIG-29(米格-29"支点")	10元/1CD
ZM1402	经典动作游戏大全	10元/1CD
ZM1268	FLASH经典游戏大全	10元/1CD
ZM1327	商场大亨(中文版)	10元/1CD
ZM1011	蓝色警戒	10元/1CD
ZM1201	桌面游戏王	10元/1CD
ZM1451	亚特兰蒂斯3-新世界	18元/3CD
ZM1450	大秦悍将	10元/1CD
ZM1373	超酷迷你小游戏	10元/1CD
ZM1403	空战游戏排行榜2004	10元/1CD
ZM1515	天王	15元/2CD
ZM1520	实况足球经典全集	15元/2CD
	更多 ……	



影视卡通.MP3音乐

编号	名称	价格/盘数
ZM1461	影视-血玲珑	20元/4CD
ZM1476	影视-寇老西儿	18元/3CD
ZM1410	影视-宰相刘罗锅	25元/5CD
ZM1367	影视-少年张三丰	18元/3CD
ZM1460	影视-公民良心	18元/3CD
ZM1446	影视-金钱本色	15元/2CD
ZM1428	影视-让爱重来	15元/2CD
ZM1421	影视-失乐园	18元/3CD
ZM1495	影视-天下第一丑	20元/4CD
ZM1345	影视-反贪局长	15元/2CD
ZM1481	劲爆热舞DJ王	10元/1CD
ZM1388	经典好歌100首	10元/1CD
ZM1338	一人一首成名曲女人篇	10元/1CD
ZM1077	MP3世界浪漫经典	10元/1CD
ZM0315	同一首歌-情歌经典	10元/1CD
ZM0064	MP3经典-那英	10元/1CD
ZM0557	卡通片系列-名侦探柯南	25元/5CD
ZM0543	卡通片系列-蜡笔小新	20元/4CD
ZM1542	卡通片系列-名侦探柯南后续1	18元/3CD
ZM1543	卡通片系列-名侦探柯南后续2	18元/3CD
ZM0740	卡通片系列-圣斗士全集(上)	20元/4CD
ZM0741	卡通片系列-圣斗士全集(下)	18元/3CD
ZM1180	经典日剧-东京仙履奇缘	18元/3CD
ZM0713	经典韩剧－星梦奇缘	20元/4CD
ZM0824	卡通片系列-机器猫小叮当	25元/5CD
ZM0266	MP3同一首歌	10元/1CD
ZM0313	绝对流行-中日韩畅销金曲冠军榜	10元/1CD
ZM1121	欧美冠军金曲榜	10元/1CD
ZM0010	欧美英文经典歌曲全集	10元/1CD
ZM0251	MP3张学友精选	10元/1CD
ZM1242	经典日剧-东京爱情故事	18元/3CD
ZM1206	经典日剧-美丽人生	18元/3CD
ZM1146	卡通片-名侦探柯南续	20元/4CD
ZM0742	卡通片-灌篮高手全集(上)	20元/4CD
ZM0743	卡通片-灌篮高手全集(下)	18元/3CD
ZM1335	卡通片-银河英雄传说上	20元/4CD
ZM1258	卡通片-高达V	18元/3CD
ZM0663	卡通片-铁胆火车侠全集	18元/3CD
ZM0661	卡通片-新铁臂阿童木全集	18元/3CD
ZM0505	卡通片－宠物小精灵	18元/3CD
ZM1134	幽游白书(下)	18元/3CD
ZM1334	摇滚殿堂	10元/1CD
ZM1067	经典MP3邓丽君精选	10元/1CD
ZM0439	谢霆锋与王力宏、郑伊健	10元/1CD
ZM0063	MP3经典－梁咏琪	10元/1CD
ZM0250	MP3张信哲精选	10元/1CD



语言教育.电子图书.电脑学习.软件工具.百科类

编号	名称	价格/盘数
ZM1465	局域网与宽带网全面通	15元/2CD
ZM1434	网页制作三剑客2003	20元/4CD
ZM1279	网页制作四件套2	20元/4CD
ZM1387	光盘刻录全面通2	15元/2CD
ZM1197	Office XP应用宝典	10元/1CD
ZM1024	PHOTOSHOP7.0全攻略	18元/3CD
ZM0909	轻松学习XP	10元/1CD
ZM1167	万能实用工具大全	20元/4CD
ZM1458	电脑装机全面通2003	15元/2CD
ZM1529	黑客攻击初步曲-网络扫描与刺探	10元/1CD
ZM1525	连环漫画电子图书-小鼠一家亲1	10元/1CD
ZM0417	二十五史	10元/1CD
ZM1519	企业管理表格大全	10元/1CD
ZM1522	狂笑一万次-古今中外笑话大全	10元/1CD
ZM1535	连环漫画电子图书系列-小魔女要娜1	10元/1CD
ZM1530	网络游戏与黑客安全	10元/1CD
ZM1534	动漫互动英语4－家庭＆宠物篇	15元/2CD
ZM1533	动漫互动英语3－生日＆聚会篇	15元/2CD
ZM1532	动漫互动英语2－交友＆友情篇	15元/2CD
ZM1531	动漫互动英语1－工作＆搭讪篇	15元/2CD
ZM1506	三苏全集	10元/1CD
ZM1270	居家理财-小财神XP	10元/1CD
ZM1427	家庭装修指南2004	10元/1CD
ZM1404	希腊神话与人体艺术	10元/1CD
ZM0932	求职宝典	10元/1CD
ZM1119	家庭时尚大百科	10元/1CD
ZM1159	家庭装潢ABC-小康篇	10元/1CD
ZM1160	家庭装潢ABC-舒适篇	10元/1CD
ZM1507	中华别史全集	10元/1CD
ZM1490	缩略语词典	10元/1CD
ZM1516	年轻妈妈完全手册	10元/1CD



正普科技 咨询电话：010-82671133

上海：021-63514015 杭州：0571-86980163 成都：028-85233659 沈阳：024-23960699
广州：020-82329307 济南：0531-6558412 武汉：027-87851366 南京：025-86933186

网上零售



网上订购：www.2688.com
电话订购：010-82682688

十万种正版软件、音像、图书，每天推出百种新品；全场商品件件低价；不满意就退换
客服QQ：100282688 汇款地址：北京中关村邮局005信箱 2688网店(收) 邮编：100080

● 各地新华书店、音像店、购书中心、书城、沃尔玛超市、欧尚超市、软件店有售。● 诚征各地区经销商。● 欢迎通过客服QQ(1945577)与我们联系。

破天一剑

8种武器之我见

破天八神将

一剑挥刀闪光芒，秀雅弯弓射火狼。

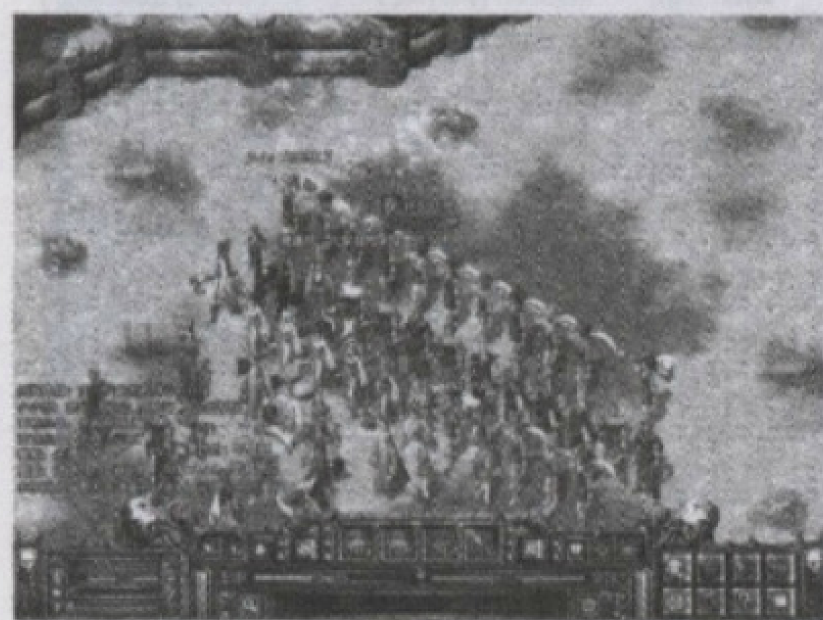
南宫抡斩扫天地，娇红毒鞭卷残阳。

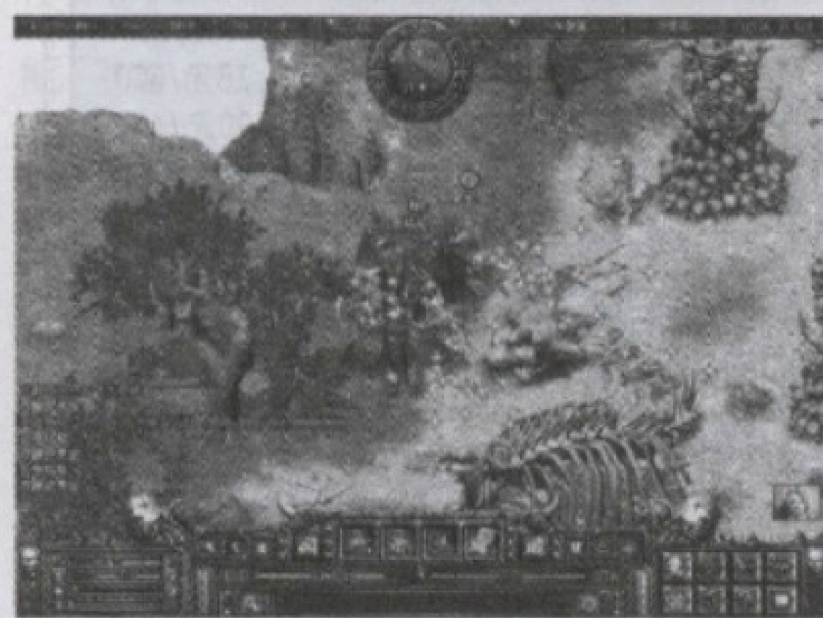
慕容扇风如闪电，拇指雷镖隐身藏。

悟神黯斧砍摇忙，云婷冰锤小也狂。

看我破天精彩处，八大神将创辉煌。

精彩的破天世界，因8种专署武器的出现而更加精彩，享受着破天带来的快乐的玩家，在游戏中幸福地品读着自己的破天生活。





我不知道大家用过专署武器没有，反正我是在第一时间换了专署武器，并一直在用。在拼命提高熟练度的同时，我也注意观察别的专署武器，倾听朋友们对专署武器的反映。下面我就8种专署武器发表一下自己的见解。

慕容的扇：先说说优点，扇子打怪的样子很帅，尤其是绝杀时跳起打出闪电的瞬间，简直就是一段优美的舞蹈（刚出的时候，我打怪观众很多，回头率非常高哦）。它在熟练度高的情况下，杀怪速度快，冲级快。缺点：在外观上看来似乎小了点。

娇虹的鞭：制作得十分逼真，绝杀设计也很漂亮，跳起攻击动作连贯，还有漂亮的空中动作。缺点是鞭子有点细，不打怪时像拿着一捆绳子。娇虹人物比较少，我对她了解得不多，还是请大家谈谈吧。

南宫的斩：你要是在游戏里看见哪里烟尘四起，劈啪乱响，那一定是南宫在杀怪（有人戏称是在扫地）。它的设计最贴近人物特点，抡起来虎虎生风，外观也很威猛，尤其是斩柄很好看。缺点是不如火龙武器的斩好看，绝杀设计太过夸张，一斩下去狼烟咕咚，影响玩家视线。

秀雅的弓：如今在破天里有两样最不讲理的武器，就是秀雅的弓和拇指的镖。它们没有攻击距离限制，只要是它们能看见的目标，就能被攻击。在怪物攻城时，别的人物都冲上去拼命，而它们就安逸多了，站在一边打，且一点血也不用费，怪物死后身上的东西它们随便抢，你说气人不？优点是外型美观，绝杀精彩，与人物相称，最好的是打怪可不用血。缺点是箭需要花钱买，麻烦还浪费。







一剑的刀：咱的游戏不愧叫破天一剑，好事都让一剑占了：打架猛，冲级快，出个专署武器又属他最帅。杀怪姿势猛，绝杀设计漂亮，尤其把刀丢起又接住时的场景很漂亮。缺点是刀的外形酷得有点像锯。

拇指的镖：可爱的小拇指这次亏大了，它的专署武器拿在手里你根本看不见，真不愧为暗器。虽然杀怪可不用血，远距离攻击实用性强，但手里拿着武器别人看不见，缺少了外观美，而且绝杀时的动作太高难（一个小孩练倒栽葱多危险啊）。

悟神的斧：老头角色是破天设计得最好的人物，深得玩家喜爱，他的专署武器斧子的设计，我个人认为一般。虽然拿起斧子的老头显得年轻活泼了，且杀怪时的小斧子很好看，声效设计很好，但绝杀时如跳摇摆舞，和老头的一把年纪不相称啊。

云婷的锤：最可笑的就是云婷的锤子了，抡起时的动作没得说，外形很有趣。优点是别人的武器都是一个，而她的是一对！缺点是锤子头有点小，虽然云婷是女子身体条件限制，可也不能举个棒棒糖啊，哈哈哈……

每个人物的武器我都说完了，现在说说我对整个专署武器的印象：总体上专署武器十分精彩，威猛劲十足，绝杀设计十分精美，也贴近人物性格，但我还是觉得不如火龙系列武器震撼。



漫步者 H500

人不可貌相，只有像感知一个真正男人一样去感知漫步者H500，你才会领略到它卓越的内在。

H500的耳罩采用压耳式设计，并不是完全固定在耳带上，它可在一定范围内做上下左右旋动，这样一来就可适应几乎所有头型，不会给耳朵太多压力，使得佩戴更加舒适。更重要的是，顺着耳廓的方向，耳罩间会形成一定的夹角，这有助于声场往前靠，得到一种较为自然的声场效果。

H500的耳罩背面有花状沟槽，这是H500的气孔，这种开放式的设计会将声场拉得更宽一些，让声音变得大气。H500采用大口径的驱动单元，强悍的低音是H500给人的第一印象。低音的速度感和力度均达到了令人震撼的程度，而且得益于大口径的驱动单元，低频下潜到了20Hz，这使得整体声音变得更加厚重。中频部分细滑柔美，流露出一丝雅致的味道，适合表现各类人声，尤其适合中青年人声。

一般而言，大驱动单元会带来高频衰减严重的问题，可喜的是，这个问题并没有在H500的设计中出现，H500高频的有效响应达到了20kHz，高频表现呈现出亮丽晴朗的风格，没有毛刺感。在播放大动态或爆棚的音乐时，各频率互不干扰，层次明晰。而且H500还能配合各种声卡，提供发烧级的表现，无需耳机放大器特别伺候，还能帮你节省大笔投资。



广 告 索 引

荣耀——封闭测试VS公开测试

啊，《荣耀》居然要封闭测试，为什么不拿出来公测呢？我们也想看看这款国产网游有什么不同之处呢！

相信很多玩家面对《荣耀》的封闭测试都是这样想的，官方网站的回答是："一切为了广大玩家"。看了这句话，我得到宽慰，但同时也产生一些顾虑……

公测，对现在很多的玩家来说，已不是一种能提前游戏消遣这样肤浅的概念了，他们希望融入游戏，为游戏的完善工作出力。我觉得对这些玩家来说，应该叫"共测"比较贴切，但这些玩家会不会在失去公测的机会后，对游戏的信心大打折扣呢？《荣耀》的出现让很多玩家摩拳擦掌，突然封闭测试，真是让人纳闷。其实也不难理解，"一切为了广大玩家"倒是也能说通，以往公测的游戏全都是国外大牌游戏厂商的作品，研发力量强大，经验丰富，宣传都在产品问世之前就已开始公测了。为了提前进入市场，什么补丁呀升级程序呀以后慢慢再说，就是为了挣钱，商业化味道浓厚。反观《荣耀》，作为中国自主研发的网络游戏，虽然结合了很多前沿的游戏科技含量，发扬了中国历史文化的深邃底蕴，但不管是商业炒作也好，商业运作也罢，它还不够成熟不够完善———个不完备的系统这么早就投入公测，很多不足之处必将显露无疑，玩家的想法暂且不说，人力物力财力都将增大，这应该算是一种资源的浪费吧，我是这样觉得。用封闭测试的方法作个有针对性地进行修改完善，做到用最少的付出换来最大的成果，真正做到事半功倍不是很好吗？

现在国产游戏还不能和国外成熟游戏厂商的产品抗衡，技术开发团队也不能和他们相比，但是我们的优势也有很多，其中真正最贴近玩家的一条就是把玩家当作游戏的主人，让玩家去决定游戏的方向。"荣耀法典"也就孕育而生，它可以说是玩家对游戏希望的结晶，游戏中的所有事务都要用法典作为行为准则，这也就说明了另一个优势：我们的游戏非常注重民主，不是说等级高就能为所欲为，新人就该受冷落。所以将"荣耀法典"真正融入游戏也不是一朝一夕的事情。如果这么早就拿出来公测，时机不成熟。

我不是什么资深的玩家，之所以玩游戏纯粹为了消遣休闲，所以首先想到的就是必须要在视觉上有突破，因为每个作品给人的第一眼都是最重要的。《荣耀》作为第一个由国人自主研发的网络游戏，居然一步就要达到全3D的游戏效果，而且游戏本身的3D引擎完全是中国人自己的技术力量开发的，这让我们在欣喜震惊之余也有些许疑虑：效果怎么样？贴图怎么样？人物设计怎么样？看过了Demo之后，我感觉真是不错，虽然还有瑕疵，但已很不容易了。真正的游戏中会是什么样呢？大家拭目以待吧！





作者：陈远（1）
陈晓平（2）肖磊（3）
冯亦杰（4）申伟（5）

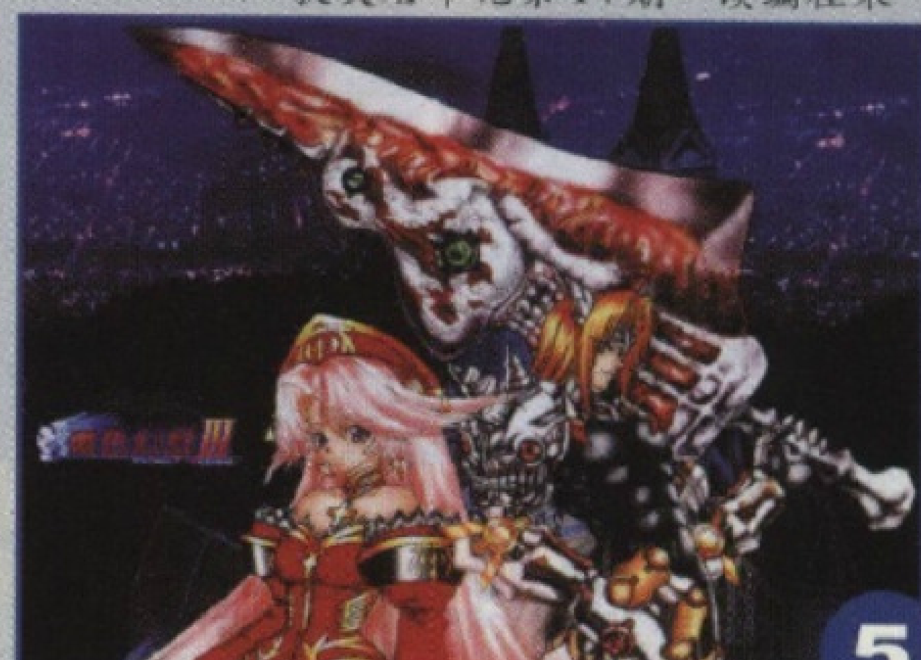


《风色幻想III》游戏人物填色活动获奖作品选

获奖名单见第14期"读编往来"





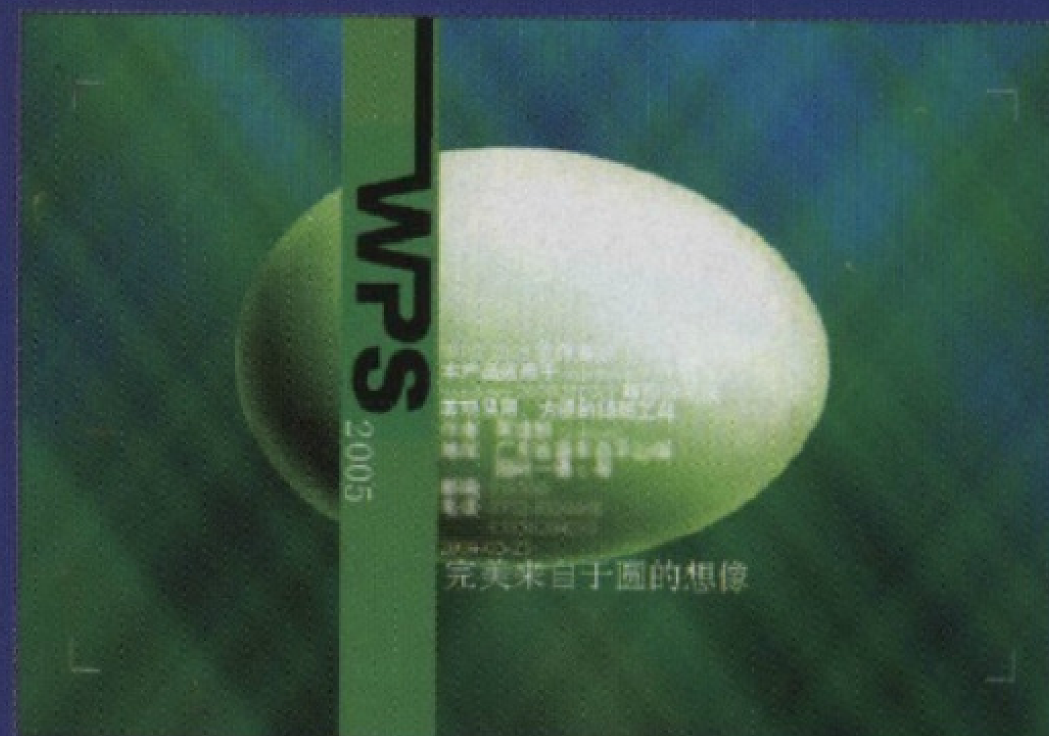


WPS年度创作大赛 第三季优胜作品









1. 莫燕平：爱莲说
2. 李　磊：玩
3. 訾嘉奇：建筑
4. 吴建新：WPS

WPS第四季比赛公告见本刊第94页。

广电部停播网络游戏节目事件回顾

■本刊记者 生铁

2004年3月10日，“旅游卫视”一档名为《游戏东西》的日播电视节目悄然停播，这是一个在游戏玩家群中名声颇大的电视节目。此后，在广电总局陆续发出的几份通知和通报文件中，明确指出电视台要“坚决制止电脑网络游戏节目的播出”。短短几个月的时间里，全国各地电视台的游戏类电视节目都陆续停播。此事件在游戏玩家群中引起了不小的反响。

几个月过去了，整个事件所激发的层层涟漪亦趋于平静。

一

早在上个世纪90年代末，已有一批中国电视人开始梦想和筹划着制作自己的游戏类电视节目了。而这一批人，年纪都在30岁上下，恰恰是中国成长起来的第一第二代电子游戏玩家。这些人的想法几经挫折未能实现，说起来原因并不复杂——那时的中国游戏行业产值几乎等于零，连这些人自己都是被盗版街机、盗版游戏机、盗版电脑游戏软件培养起来的。电视这样的高效媒体又怎能依赖于一个不存在的产业而繁荣呢？

随着网络游戏和电子竞技运动的崛起，随着整个游戏产业的发展，中国开始有了自己的电视游戏栏目。在2003年，随着时机的成熟，各地方电视台、有线频道陆续推出了自己的游戏类电视栏目。游戏类节目如雨后春笋般出现在全国各地，成为各电视台收视率的一个新亮点。

但是在一档新的电视节目推出后，投资制作方并不是立刻就能达到收支平衡并且有所赢利。制作单位需要持续投入人力物力，在半年到一年之后才有可能产生真正的盈利，这其中有大部分来自于广告的收入。在2004年，游戏类节目的广告也渐渐明朗起来。具有一定实力的网络游戏运营商纷纷与电视台及各游戏栏目合作，电视媒体渐渐得到厂商的信赖。然而就在广告投放方面刚刚出现良性趋势的时候，广电总局的一纸通知发到了旅游卫视的办公桌上，明令通知停播《游戏东西》。

《游戏东西》2002年7月28日正式在旅游卫视开播，每日下午17:27首播，播出时间30分钟，次日上午重播，全天两次滚动播出，最高收视率达到1.8%。该节目



如同其他同类节目一样，《游戏任我行》的主页上一片空白。

播出后不久便居“旅游卫视”收视率榜首，约有6000万中国玩家关注这一日播节目，每周必看两次这个节目的用户达到4000万，而每天固定收看这一节目的用户达到了400万左右。观众群体的年龄层在15岁～35岁之间。

如同后来名声在外的其他游戏电视节目一样，《游戏东西》的制作公司北京游戏东西文化发展有限公司在2002年初就一直在筹划制作游戏类节目，并在数个地方台播出。尽管当时制作游戏类节目的回报前景暗淡，但投资方依然不愿将节目放弃。旅游卫视的开播是《游戏东西》发展的一个转折点。节目采用买断式播出，即将播出时段的内容和广告一起承包下来经营。在之后的几个月里，节目一直没有广告收入，这一情况一直维持到2002年11月，网星艾尼克斯投入了5个月的广告。

《游戏东西》的总制片人葛孔明在这一过程中及时对团队进行了调整，将资深玩家吸收进自己的编导队伍，使这档节目的风格非常鲜明，同时坚持不在节目中做软性广告，以保持节目的独立性。葛孔明说，这档节目只要坚持过2003年春节，就会开始进入良性循环。而事实正如他所预料的一样。

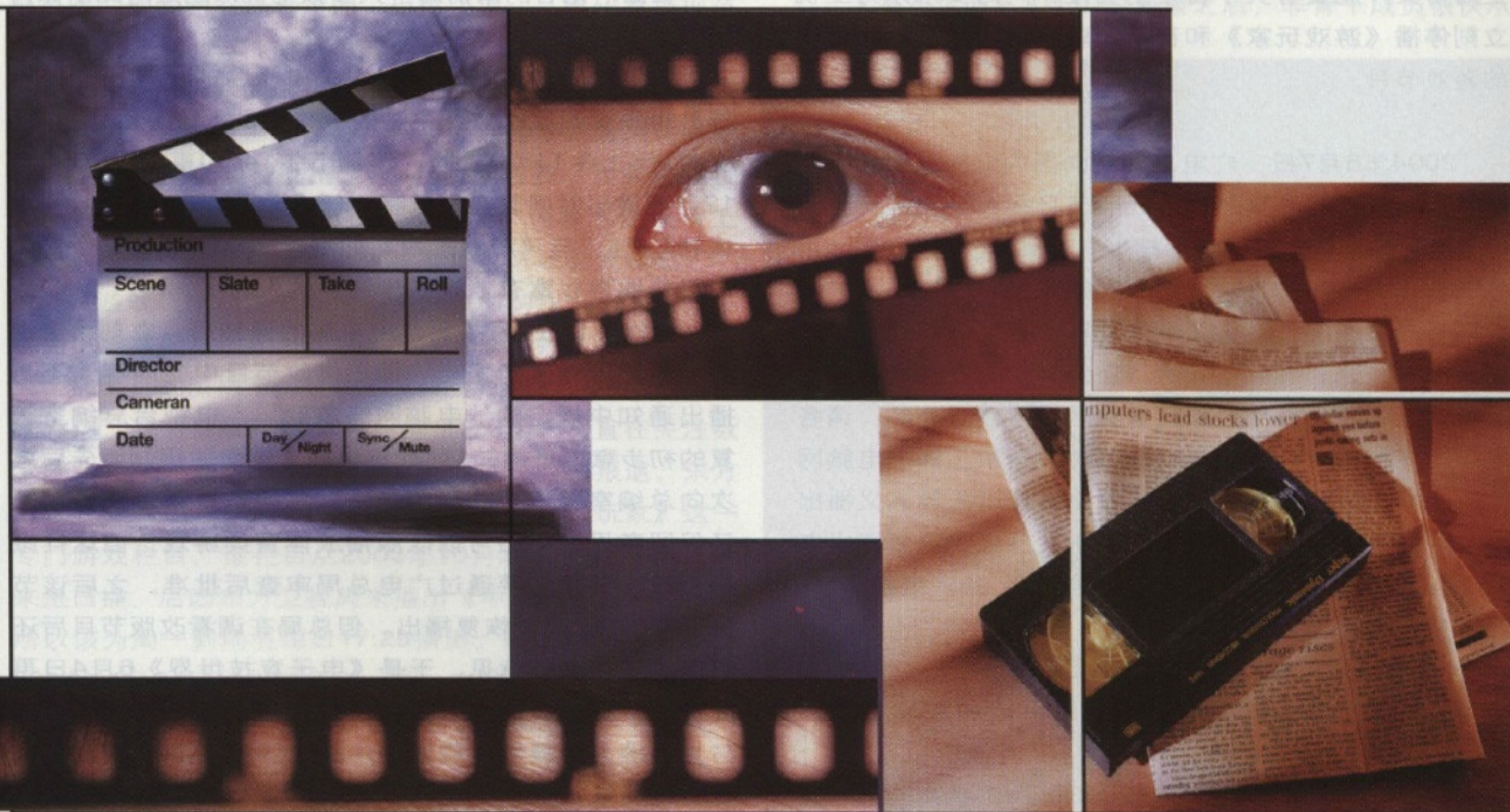
二

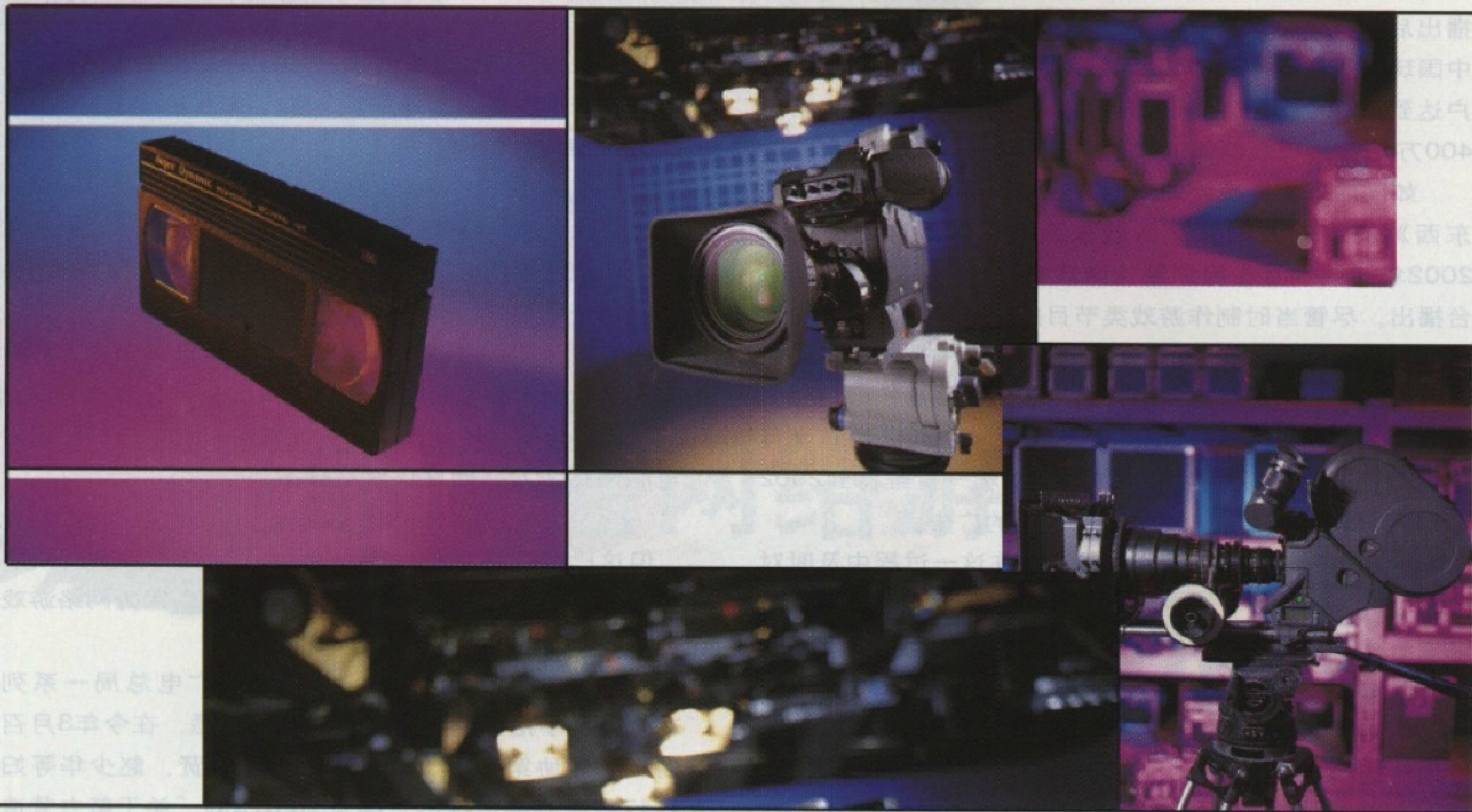
《游戏东西》停播后一个月，国家广电总局于2004年4月12日下发了《关于禁止播出电脑网络游戏类节目的通知》，其中明确指出：“各级广播电视播出机构一律不得开设电脑网络游戏类栏目，不得播出电脑网络游戏节目。同时，要在相应的节目中宣传电脑网络游戏可能给未成年人健康成长带来的负面影响，积极引导他们正确利用电脑网络的有益功能，正确对待电脑网络游戏。”“各级广播电视行政部门在接到通知后，要对所属各级电台、电视台有关电脑网络游戏宣传情况进行全面清理检查，并建立和健全管理制度，加强宣传管理，坚决防止任何有害未成年人健康成长的节目播出。”

《游戏东西》停播后，各地游戏类电视栏目的制作方都在密切观注着广电总局的举动。在下发这一文件后，各档节目均开始改版，取消节目中的网络游戏内容。但各电视台的游戏类节目依然在两个月的时间内陆续停播。对通知中提到的“电脑网络游戏”这一概念，在游戏类节目制作单位及各电视台中间产生了一定歧意，广电总局所谓的“电脑网络游戏”到底该怎么理解？

但这已经不再重要。退一步说，只要不播出网络游戏，那么一档节目就等于已经走到了尽头，因为网络游戏运营商才是真正有实力投放广告的人。

网络游戏节目的禁播，只是今年广电总局一系列“净化荧屏举措”的一个组成部分。据悉，在今年3月召开的全国政协第十届五次会议上，王淑贤、赵少华等妇女界17名政协委员提出了编号为2079的“关于努力营造有利于儿童健康成长文化环境”的提案，有可能是这一提案促成了《中共中央国务院关于进一步加强和改进未成年人思想道德建设的若干意见》。广电总局之后成立了广播影视加强未成年人思想道德建设工作领导小组，并出台《广播影视加强和改进未成年人思想道德建设的实施方案》，要求各电视台认真实施广播影视“建设工程”、“净化工程”、“防护工程”和“督察工程”。之后陆续下发《关于黄金时段不得播放渲染凶杀暴力的涉案题材影视剧的通知》、《关于认真对待红色经典改





编电视剧有关问题的通知》和《关于禁止播出电脑网络游戏类节目的通知》等文件，一批涉嫌渲染凶杀暴力的涉案电视剧集被禁止在晚23点前的黄金时段播出，一些不符合要求的电视剧被停播和大幅修改。

2004年5月8日，国家广电总局向各省、自治区、直辖市广播影视局（厅）、新疆生产建设兵团广电局发出《关于上海电视台违规播出电脑网络游戏节目的通报》，对上海电视台第二套节目于4月24日仍在播出电脑网络游戏类栏目《游点疯狂》进行了严厉的批评，指出上海市文广局负有失于管理的责任，同时要求东方卫视立刻停播《游戏玩家》和音乐频道《动漫情报》栏目中的游戏节目。

2004年6月7日，广电总局又向国内电视单位发出一份名为《关于对电脑网络游戏类节目播出情况进行检查的通知》的文件，《通知》指出，"国家广电总局于4月12日下发了《关于禁止播出电脑网络游戏类节目的通知》（广发编字〔2004〕331号），各地认真贯彻《通知》要求，总的情况是好的。但仍有一些电视台以体育电子竞技联赛等名义，播出电脑网络游戏。为此，请各省级广播影视行政管理部门按照《关于禁止播出电脑网络游戏类节目的通知》要求，严格禁止以各种名义播出电脑网络游戏类节目，并立即对所辖各级电视台播出电脑网络游戏类节目的情况进行一次检查，检查结果请于7月10日前报送总局总编室。"

至此，游戏类电视节目彻底从中国的荧屏上销声匿迹。

也有一些业内人士说，在2003年10月举办的第七届四川电视节上，就听到了一些关于广电总局要整顿电脑网络游戏类电视节目的风声。

三

广电总局的一系列举措，对网络游戏业在中国的发展产生了微妙的影响。有一家电视制作单位已接到新的投资1500万，但广电总局的相关文件颁布后，投资人收回投资。一些投资者开始对网络游戏业重新持观望态度。

在面对记者的采访时，大多数电视人还是对此事保持了缄默的态度。

在停播的游戏节目中，中央电视台的《电子竞技世界》也是受到玩家广泛关注的一档节目。该节目在中央5套每周6上午11:00首播，周日下午14:30重播。2003年12月起播出时间改在周五晚上18:55。该节目最高收视率达到1.4%。与《游戏东西》的制作团队不同，这个台办节目的编导以富有电视制作经验的人为主。

这档节目在4月接到广电总局的通知后，立刻给电视台上级领导做了份报告，提出修改节目中的内容，不再播出通知中规定的"电脑网络游戏"。电视台总编室答复的初步意见是通知4月22日停播。这之后摄制组先后两次向总编室递送改版后的样带。总编室重新审查后，签了保留意见，指出可以改版播放体育类游戏，但这样做是否符合要求还要通过广电总局审查后批准。之后该节目于4月30日开始恢复播出。但总局在调看改版节目后还是出示了停播的意见，于是《电子竞技世界》6月4日再度停播。据一些业内人士称，中央台这档节目的停播，与其他地方台提出"要求与中央台同等待遇"的要求也有一定关系。

《电子竞技世界》属于中央台台办节目，广告方面不存在压力。中央台当初开设这档节目的初衷是：鉴于很多体育游戏和真实体育相当接近，而且它又是年轻人喜闻乐见的形式，以节目的形式将二者结合起来，培养年轻人对体育的兴趣，宣扬体育精神。另外也能以青春时尚的节目来丰富体育频道。



CCTV-5《电子竞技世界》的介绍网页。

目前《电子竞技世界》的制作人员都分散到央视其他部门参与其他节目的制作。该节目制片人田洪目前在央视体育中心的交互电视筹备部策划新栏目，记者问到假如以后广电总局对游戏类电视节目开禁，是否还会再制作此类节目时，他的回答是肯定的，也很简单："电子竞技规范后是有利于青少年的发展的。"

但并不是所有的游戏节目制作者都愿意再回到这个领域。原《游戏玩家》的制片人何小鲁在接受记者采访时就说："节目给电视台交出了6个月的播出费，还有每期投入的制作费用，现在都白白投放，而广告收入还没有上来。损失这么大，风险这么大，我们怎么还会去做呢？"

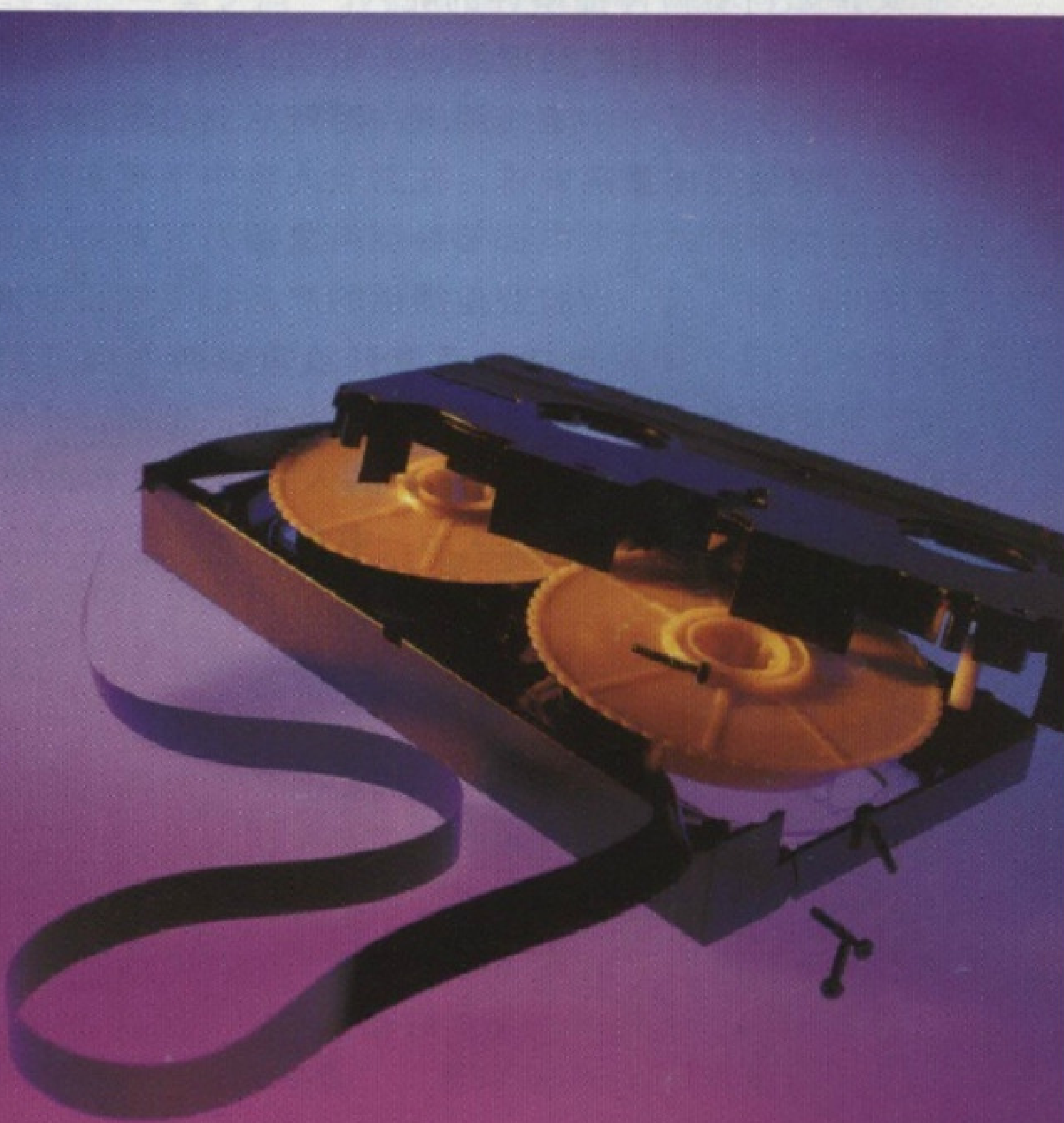
《游戏玩家》由上海天影传播公司制作，上海东方卫视播出。其前身是在上海东方电视台新闻娱乐频道（上海当地播出）的周播节目"数字地球"节目（上海市信息委主办）。该节目从2000年开始播出已3年，一直在关注数字产业，其中也不乏对网络游戏行业的关注与报道。东方卫视成立后，上海天影传播公司制作了《游戏玩家》这一专门游戏栏目。该栏目从2003年10月24日开始首播，本来是日播，后因东方卫视周末播出《中超创世纪》栏目，所以该为周一到周五每日17:29播出。播出时间20分钟。2004年4月24日播出了最后一期。在接到广电总局最初的文件时，先停播了栏目中所有网络游戏内容。后来其他电视台的游戏类节目陆续关闭，与东方卫视做最后协调之后，还是从4月24日起停播。该节目在每日的17:29播出，最高收视率达到2%。

《游戏任我行》的原负责人对广电总局禁播电脑网络游戏的举措表示了一定的理解。他认为，这不是简单的节目本身的问题，而是由于整个社会对游戏行业的偏见都很深。这个产业不能为国家创造利税，而且还有盗版行业搞乱市场秩序，负面社会影响大，不好管理。这样的行业对社会而言形同鸡肋。"停播事件"正是这一现象的反映。

节目制作方面在与电视台所签的合同里，大都有明文规定，节目和广告凡涉及到政策层面的要求时，全部要无条件停播。而游戏类节目作为娱乐类电视节目被停播，并且在广电总局监督下严格执行，在娱乐类电视节目中还是属于不多见的情况。这位负责人还谈了自己为何从几年前就开始看好游戏类电视节目。他说，原因之一，是他认为游戏以电视媒体的方式进行宣传，有很好的观众切合点，电视媒体所具有的正面作用可以引导观众，作用是积极而非消极的。之二，电子游戏技术含量高、娱乐性强、有可挖掘的文化深度，适合电视媒体播出。之三，游戏产业很可能成为一个未来的大型产业，而这样一个未来产业不被电视人关注，是电视从业者的一种失职。之四，游戏行业一旦繁荣起来，游戏类电视节目也必定会随之发展。有些电视节目已经开始涉足图书出版、点卡的经营等方面，赢利点目前也已经清晰起来。该负责人表示，假如以后游戏类电视被解禁，他还会有兴趣继续做游戏类电视节目。

《游戏任我行》由派格太合环球文化传媒投资有限公司制作，由北京8套（青少年频道）播出，最高收视率达到2.1%。该节目2003年10月21日开播，2004年5月停播。

《游戏东西》3月10日停播之后，非骨干成员很快从





东方互动副总经理张力波则很直接地表示，他个人认为，网络游戏是新生事物，它是一种互动娱乐，对传统娱乐业影响非常大，网络游戏（互动娱乐）目前在国内的营业收入是影视行业收入的两倍，同时它的发展也是一个世界性的潮流。探讨怎样使这个行业健康发展是可以的，但彻底地禁止不能说是顺应这一潮流的。科技部已将网络游戏的开发研究列入“863计划”，体育总局也已将电子竞技列为第99项体育运动。目前电视上宣传的网络游戏都已经过国家新闻出版总署审查，所以原则上它是合法的。而且在游戏的审批上要比影视作品严格得多，游戏中甚至不可出现流血的场面，而影视作品中还是会出现流血的场面。

制作组离开。吸收了其他停播节目组的成员后，东西榜样传媒有限公司对栏目进行了改版，仍坚持制作新节目，利用旧有资源优势转型成为一家拥有原创信源的网络流媒体提供商。在自己的网站——“东西在线”（www.lookgame.com）上提供“游戏东西”、“东西争霸”等栏目在线视频点播和下载，据悉目前缴费会员用户已突破了20 000。公司同时在一些地方台试播一些数码类节目及数字电视节目。

四

游戏厂商是游戏类节目赖以生存的支柱。那么专业人士又是如何看待停播事件的呢？

北京游戏之星总经理傅世华表示：就目前来说，游戏业者只是失去了一个宣传渠道。游戏从业者是否在这个机会中对自我提出更高要求，在游戏内容中下更多的功夫，是直接关系到游戏类电视节目能否复播乃至繁荣的关键。在未来的某一天，当游戏业提供的产品都提供正面健康的内容的时候，国家自然会适度开放审查游戏类节目的尺度。傅世华作为一位专业的游戏发行商，是第一个策划在台湾省电视节目中打游戏广告的人（当时宣传的产品是《三国群英传3》），他认为，电视媒体对于游戏企业来说相当重要，电视宣传是目前所有宣传媒体中最有效的一个，它的普及性广，经由电视广告，消费者最直接收到信息，印象也最深刻。他个人认为最直接有效的宣传途径依然还是电视。网络游戏做电视内容和广告方面的宣传，确实对产品的推广有很大帮助。但是电视普及度广，节目播出后会在全国引起广泛影响。目前还不能了解网络游戏对青少年正面和负面的影响到底有多大时，禁播网络游戏节目一段时间，也未尝不是件好事。

作为目前国内最廉价的群众娱乐形式，张力波认为，网络游戏到底有害有利，要用数字说话。个别的负

《电玩方舟》节目播出一览
北京后方国际影视文化传播有限公司
Backer Media Communication Co., Ltd

序	地区	省别	播出台名称	频道	播出时间	首播	重播
1		河北	石家庄电视台	都市频道	周六、日	16:10	
2		北京	BTV-8		周六、日	17:00	
3	华东	山东	济南电视台	娱乐频道	周六、日	15:05	
4			青岛电视台	文体频道	周六	13:10	
						13:40	
5			潍坊电视台	新闻频道	周六、日	23:00	
6		江苏	南京电视台	教科频道	周六、日	17:10	周一、二12:30
7			常州电视台	都市频道	周四、五	18:58	周六、日9:00
8			无锡电视台	经济频道	周六、日	17:40	当日0:20
9			扬州电视台	影视娱乐	周六、日	11:00	
10		安徽	合肥电视台	生活频道	周六		
11			六安有线电视台	经济文艺	周六、日	12:15	
12			淮南电视台	二套节目	周六、日	18:55	次日6:31
13			蚌埠电视台	生活影视娱乐	周六、日	18:35	周二、三10:45
14			黄山电视台	新闻综合	周六、日	16:20	
15	中南	广东	广东南方电视台	科教频道	周六、日	7:30	
16			珠海电视台	都市频道	周六、日	8:30	次日11:30
17		湖南	长沙电视台	信息频道	周六、日	10:00	当日13:00
18			株洲电视台	家庭频道	周六、日	17:50	
19			湘潭有线电视台	都市频道	周六、日	17:50	
20			衡阳有线电视台	都市频道	周六、日	12:40	
21			湘西电视台	时政频道	周六、日	18:30	
22		湖北	湖北电视台	教育频道	周六、日	12:00	
23			黄石有线电视台	经济生活	周五、六	17:00	
24			洛阳电视台	二套	周五、六	22:00	次日14:30
25			三门峡有线台	生活频道	周六、日	11:50	
26			驻马店电视台	十六频道	周六、日	18:00	
27		广西	柳州电视台	经济频道	周六、日	18:01	
28			玉林电视台	知识频道	周六、日	19:25	
29	西南		重庆有线台	公共频道	周三至周六	16:30	周三至周日10:00
30		四川	绵阳电视台	经济娱乐频道	周六、日	13:00	
31			攀枝花有线台	公共频道	周六、日	18:00	
32		云南	大理电视台	娱乐频道	周六、日	17:52	
33			曲靖电视台	第三套	周六、日	21:30	次日上午
34	东北	吉林	长春电视台	体育频道	周六、日	21:15	
35			延边电视台	第2套	周六、日	15:50	
36	西北	新疆	新疆电视台	影视频道	周六、日	18:30	周三、五18:30
37		陕西	陕西电视台	科教文频道	周五、日	12:40	周一、三12:40

后方影视公司推出的《电玩方舟》节目播出一览表，它象征着游戏类电视节目在国内的风行一时。



游戏类电视节目在外景地举办宣传活动的场面。

面报道不能说明问题。他呼吁国内能有专家学者来研究这个问题。应对从20世纪80年代成长起来的那批游戏玩家作一个跟踪调查，看看现在他们都在做什么工作，游戏到底给他们的身心造成多大伤害，是否有益处？网络游戏与卡拉OK等其他大众娱乐相比，所引发的犯罪率有多少？适度游戏对缓解现代人心理压力方面是否有积极作用？这样的一种调查报告出台，将是中国游戏发展史上的一个里程碑，只有这样的数据出现，对网络游戏的分析和判断才能建立在科学的基础之上。

另外，网络游戏业还将可能成为民族产业另外一个阵地。张力波见证并参与了中国游戏产业的整个发展过程。当年靠制作盗版FC游戏机软件的盗版产业，造就了很多个亿万富翁，但是国家没有得到一分钱税收，也没有替国家创造过任何就业机会。电脑单机游戏面市前要经过层层审批，另一方面盗版又铺天盖地，无法根治。目前不仅是游戏业，就是整个IT产业，也大都依靠国外的风险投资。网络游戏产业目前年收入已达几十亿元，电信业由此收入已达到几百亿元，未来这个行业如果可以良性发展，那么将可以成为民族支柱产业也说不定。

对于电视媒体的作用，游戏运营商过去对它认识不足，现在刚开始有认识。电视媒体应该多投放一些。一个公司的业务做大了，宣传也要突破原来的模式，电视宣传是一种跨越，对运营商来讲是一种模式的突破。电视有它的优势，网络媒体的受众还是有限的。张力波认为，网络媒体的未来将一定是和传统媒体（包括电视媒体）的完整结合。

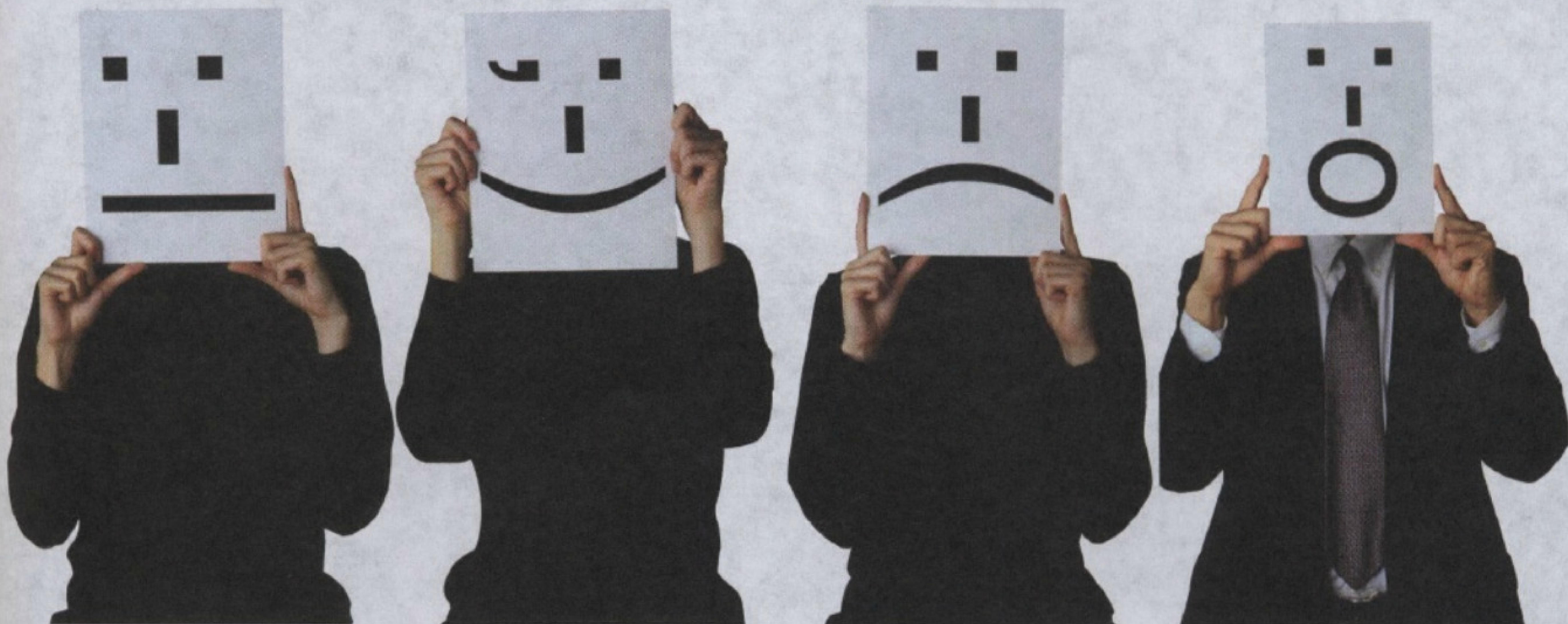
东方互动市场部经理孙永斌介绍说，公司运营的游戏A3在公测前一周开始在各类电视游戏节目中投放广告。还曾在一些传统娱乐节目中进行了产品宣传，例如“快乐大本营A3专场总决赛”。

五

记者在撰写本文时，与发布一系列禁播通知文件的国家广播电影电视总局总编室联系，希望了解禁播之后的一些决策动向。拨通总编室的电话后，一位女同志对记者说，她不知道什么游戏节目停播的文件，随即便挂断了电话。记者又拨通了国家广播电影电视总局办公厅（法规司）的电话，被告之要记者向总编室咨询具体情况。总编室的另一位同志回答说：目前不接受对外采访，当问及是否及何时对通知中“广播电视播出机构一律不得开设电脑网络游戏类栏目，不得播出电脑网络游戏节目”的要求实施开禁，对方的回答是“不清楚”。

在截稿前不久，记者收到一封洋洋万言的读者来信。这位来自北京市朝阳区的陈姓朋友对电视节目的禁播表达了自己的看法。其中有一段，他模拟了一种思维方式，他的表达得很有意思，他写到，如果CS是网络杀人游戏，那么“FPS第一人称射击游戏——杀人的游戏；恋爱养成游戏——情色游戏；武侠RPG——野蛮暴力游戏；神话魔幻类游戏——胡编乱造的封建迷信游戏；军事RTS——践踏国家尊严的游戏……那么《仙剑奇侠传》又算什么？一男三女，谈情说爱，神魔狐仙，八卦道术，简直就是违反公民道德守则。”

在会心一笑之后，我们不禁感觉到，最关心游戏类节目生存的，还是我们的广大玩家。电脑网络游戏节目能否复播，几时复播，我们将继续保持关注。



李可文去世了

■本刊记者 司马平安

（感谢李可文的朋友为本文提供大量素材，本文全部稿费将由本刊转交给李可文的家人。）

作为一个身在游戏行业内的记者，李可文的名字久有耳闻，遗憾的是无缘一面。直到7月1日，忽然听闻他离开的噩耗，回想曾听闻他生前种种，再也无法按捺失落与悲伤的心情，匆忙地拨通了几个与他相识的朋友的电话。

他们告诉我，可文离开之前留给我们的最后一句话是：

“我明天就要走了。倘若还能生还的话，我回来你们还会有新的dreamGBA玩的。至于1.8，是不能正常玩《黄金的太阳》的，但是这个的确不好调，对不起！”

这句话引发了我对于他的人生的尊重。因为在他生命的最后时刻，他的言谈体现了一种面对死亡的风度。在他仅有的25年生命中，他的理想与事业始终伴随着病魔的折磨。

一位他生前的好友回忆道：

“我认识他6年了吧。最开始因为看到国外有几个不错的模拟器，觉得中国人也应该有自己的模拟器，就开始在网上乱找人聊，由此认识了北京的Kervin，那时候他好像刚上北大，我和这小子约好在东四的麦当劳见面……我早来了一会，出去等着，发现一个很瘦弱的男孩骑一辆自行车过来了，车篮不在前面而是在后轮的右面……彼此打个招呼就开始胡聊了一通。此后去了他家几回，他家那时候就在东四一个胡同里。他住西边的房子，窗户朝东，写字台上面放着台电脑。对着电脑有两张沙发，沙发中间有个茶几，上边好像放着几本书。南边是床，北边是一个高点的柜子，上边放一台21英寸的电视和他的PS，PS上落着一层土（笑），那时这小子就对音响特着迷了，他那时就有一套创新的5.1音箱。

再过了一段时间，这小子写出个基于C++的NES模拟器内核，外壳是用VB写的……记不清后来怎么样了……Kervin住院了，我打电话给他，他说是尿毒症。对尿毒症我们一般人没什么概念，但他一生都在和这个病斗争，最后他终于战胜了尿毒症，刚要庆祝胜利，就被其他的疾病暗算了……记得那会我上班的地方离他住的协和医院非常近，所以就老去看他。每次看他他精神都很好，看他一次比一次好，我也非常开心。第一次开刀就这样过去了，虽然很危险，但总算挺过来了。在家呆了一段时间他就回学校了，开始疯狂吃激素什么的，后来Kervin长了30～40斤，脸上好多胡子，整个就一张飞。就因为这个他玩了命减肥。其实都是正常的，吃激素会导致发胖和腿病。

平稳地过了几年，Kervin一直吃些抗排异的药，最后某个指标升高马上又住院了，这回是北医三院。在这以前他就写好了GBA模拟器。他真是离不开电脑和GBA的家伙，我从一个地方帮他借了个nb，他总算塌实了，在病床上找了一堆DVD看，还写了点程序。

后来又过了一段时间，不知道有什么东西不对了，医院说要安一个血管的支架，他又进去一次。我记得特清楚，正赶上非典，那会听说北医三院也有非典，真是为他捏把汗。做手术那天我去看了，带了一个大口罩，里面让我塞了10层纸。我帮忙把他从手术台上抬下来的时候，感觉这小子又逃过一劫。

最后是今年了，说找到新的肾，又要做移植，还好非常顺利，没费什么劲就好了，小子出来了，还挺精神，满面红光的，也快毕业了。月中去他那和一起认识的朋友吃了顿饭，心里庆幸这家伙总算熬出头了，受的罪也真不少，病也该好了。没想到过了两天接了他一个电话，说又进去了，是肝又出问题了，我想可能问题不大吧，听着他说得挺轻松的……又过了一天，他请我帮他为他的公司找一家做手机的公司要些帐，我周一就跟

他父亲去了。有天晚上10点多的时候，我接到一个电话，我都听不出是谁了，他说他是李可文，问我是否打电话给他了。我一头雾水，觉得他有些神智不清，就赶紧劝他多休息。过了两天，该要帐的公司没反应，我想找他商量一下，就听他母亲说到他的事。当时就觉得不能相信，但又是他母亲说的，不得不信。

Kervin去了，带着他的满腔理想去了，多少认识和不认识他的人都为他悲伤。我想说，再多的眼泪也换不回他年轻的生命了……"

的确，当那些哲学大师们还在探讨着生命的意义时，我们的身边却正在发生着真正有内涵的故事。听到他的故事的人，这样评价着他的人生，他们说：

我跟可文并不熟，甚至算不上朋友，在mopsite他一直是个知名人士，在模拟界也如此。我们之所以没成为朋友，因为面对这样的一个人，我常常会感到汗颜。他比我小5个月差一天，比我晚上学很久，但他的编程技术、对程序设计的投入和热情我完全无法相比。

第一次听说他，是因为寻找GBA模拟器，有人给我介绍了dreamGBA，后来又知道dreamGBA是第一个国人开发的GBA模拟器，好像到现在仍旧是唯一国人开发的GBA模拟器。模拟器是非常复杂的程序，我的一个30几岁的同事做了一个FC模拟器就沾沾自喜，然而我们都知道，GBA模拟器比FC模拟器不知复杂多少倍。

后来我才知道，他是一个挣扎在死亡线上的人，4年前就因为尿毒症做了一次肾脏移植，4年中都是靠抗排异药物才能活下去，今年初又做了一次肾脏移植。他逝世的原因，就是用于肾脏的药物严重损害了他的肝脏。所有的手术费用都是用自己搞开发挣来的钱。这样的病症有怎样的痛苦我是不能体会的，但我知道这样的病人是死生系于一线的，然而这些都没有影响他一直进行着dreamGBA的开发，没有影响他活着的每一天的乐观心情。在mopsite，如果你见过他的帖子，看到他的言行，我想你不会觉得这是一个垂死之人，他的言行看起来是那么乐观。想到自己四肢健全，身体健康，但经常为了一些不足道的东西，颓废虚度青春，面对这样的一个人，我就会感到羞愧。

上天总是带走他最珍爱的那个，却不管我们也需要他，可是所有的平庸者都好好地活着……

读到这里，我们可以做的也许应该是检视我们自己的人生。

7月7日，可文的老师、同学、朋友出席了他的遗体告别仪式。八宝山殡仪馆的兰厅里，充满了人们对一个年轻而骄傲的生命的惋惜与尊敬。面对亲人和朋友的泪水，我无法在此时"采访"他们的心情。一个朋友转交给了我李可文追悼会的悼词，并告诉我可文父母（可文是他们的独生子）同意把这篇悼词中的部分内容公开。

"ashes to ashes,dust to dust……"这是可文坦然贴在自己QQ说明上的文字，现在老天终于自私地召回了它曾那么慷慨地给予我们的天才，我们终于不可抗拒地失去了他，尘归尘，土归土。也许人终逃离不了生老病死的轮回，可是可文，他太年轻，他太优秀……

用一两句话很难概括出一个人的全貌，每个人都有那么多的闪光和独特。在朋友眼里，可文是个心地很善良的人；很聪明，思维不拘一格；他感情细腻，却不善于表达；不讲究穿戴，但疯狂收集DVD 9；他爱玩"正"版的PS2盘；喜欢黑色的电脑，对声音环境的要求非常高；不能坐小轿车，一坐车就想吐；也许他是唯一在北大能一个人住一间屋的学生……如此点点滴滴，可文在我们的眼中是那么可爱而又风趣，深深印在我们每个人的脑海里，也留给了我们无尽的酸涩……

李可文，1979年9月18日出生于北京，1998年毕业于北京景山学校，2004年6月16日毕业于北京大学。幼年聪慧，敏而好学。在他的荣誉榜上有1997年北京市"四通杯"计算机程序竞赛"四通之星"称号；北京市中小学生最高奖——银帆奖；第十届全国科技发明博览会金牌；第九届全国青少年发明创造和科学论文比赛金牌；北京市青少年科技论文一等奖；他独立开发的DreamNES，是中国第一个也是最好的、实用的模拟器，其性能可与世界上顶尖的5个模拟器实力相当。然而病魔却在这个才华横溢的青年正欲大展鸿图的时候夺走了他。

可文完成这些工作的大部分时间里，已经身患重病，而他在学业和理想的双重压力下，乐观而坚强地奋斗着。他在任何时候都充满了对未来的信心，从来没有抱怨过什么……

正如悼文里所说的：用一两句话很难概括出一个人的全貌。但此时，我不禁想起了在一个软件下载网站上，DreamNES身后紧跟着的说明是：这是由国人李可文（Kervin）所做的一个GB/GBC模拟器，最后出的这一版本相当成熟。这个模拟器具有很好的兼容性，许多GBC游戏还是需要它才能支持的。声音效果也很好，绝对胜过其他的模拟器。最主要的一点是它是中文的……

李可文，我不会忘记你。



“互联星空——腾讯QQ游戏全国争霸赛”精彩落幕



■本刊记者 冰河

2004年6月25日晚，中国电信互联星空与腾讯公司联手推出电子娱乐竞技大赛“互联星空——腾讯QQ游戏全国争霸赛之火拼俄罗斯”。本次比赛历时一个月，经过网络初赛、全国七大区域决赛，最终在北京华彬国际俱乐部决出最后的全国总冠军。全国总冠军争霸赛暨颁奖晚会由美女主持人沈星、著名大话主持人那威担当主持，参加活动的除举办方嘉宾与争夺全国总冠军的两支战队外，国内当红演艺明星沙宝亮、爱戴、哈辉等也到场助阵，上演精彩的文娱节目。沙宝亮的《暗香》、爱戴载歌载舞的《TODAY》都让场下的少男少女尖叫连连，几乎让外人误认为现场举办的不是游戏竞技比赛，而是一场演唱会。

本次比赛的决赛选手来自华中与西北的两支区域冠军队，由于冠军获得者除了能问鼎“火拼俄罗斯”冠军宝座外，还能获得免费前往雅典观摩奥运的资格，因此比赛异常激烈。这两支战队都是经过网络初赛、全国七大区域决赛，最后在6月19日的北京总决赛初赛阶段中打败全国其他五大区域高手后获得最终的决赛资格，堪称是中国“俄罗斯方块”游戏最顶级的高手。在比赛中他们也表现出了异乎寻常的判断能力、反应速度、心理素质和团队精神，落后情况下翻盘的战况多次出现。历经一个小时的拼争，最终华中队技高一筹，获得争霸赛的胜利，成为了“互联星空——腾讯QQ游戏全国争霸赛之火拼俄罗斯”的全国总冠军，并将有幸前往雅典为中国奥运健儿加油助威。

在比赛举行之前，本刊记者就读者关心的一些问题，采访了腾讯公司首席运营官曾李青先生和中国电信互联星空事业部互联网业务部营销合作处处长陈力先生。



《大众软件》：腾讯公司作为较早进入网络游戏运营的企业，无论《凯旋》还是各种休闲类游戏，在市场上的表现并不抢眼，这是否意味着腾讯在游戏方面的经营业绩不好？

曾李青：出现这种情况有很多因素的影响。首先，刚才也说到腾讯很早就进入游戏的运营，因此付出一些不必要的代价，走一些弯路也是难以避免的事情。其次，腾讯从创始之初，就习惯于少说多做的行事风格，无论是业绩出色，还是出了差错，都很低调处理，在市场上不引人注目是很正常的。其实，腾讯的游戏部门在企业中的业绩份额越来越大，成为收益的重要来源之一。

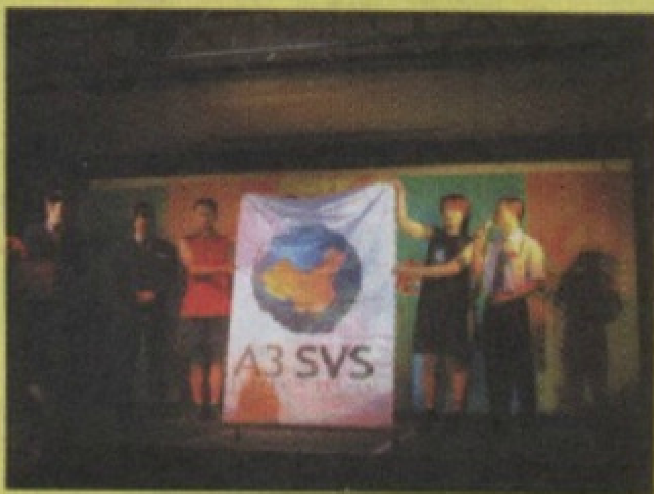
《大众软件》：谈到游戏，腾讯最近在短短的2个月里就和互联星空合作举办了2次大型活动，这是否说明腾讯在游戏运营方面的战略有所变化？

曾李青：腾讯从创始之初，就很重视和电信运营商的合作，后来其他企业也纷纷采取类似的经营模式，并且获得了不错的效果，说明方法是可行的。这次在短时间内和互联星空有如此频繁的合作，也是凑巧集中在一起。不过腾讯近些年来在确定网络通信的主营业务基础上，大力拓展其他范围的内容，视频与互动娱乐是主要方向之一。互联星空作为国内最大和最好的服务提供商之一，和我们有着密切的合作，因此短时间内出现双方频繁的推广活动信息，也是很正常的，关键在于看我们给消费者提供怎样的服务。P

访谈

网络谁为王——《A3》游戏“SVS大赛”揭幕

■本刊记者 冰河



6月23日，东方互通公司在北京亚洲大酒店举行了“争霸九州”《A3》服务器联赛启动仪式，宣布启动中国首届以省为单位的网络游戏服务器联赛正式拉开。东方互通有限公司副总经理张立波，韩国ACTOZ公司国际市场总监郑东树为比赛的开幕启动按钮，未来2个月内23组服务器上的玩家将为了获得传说中的中国最强称号而战。最终的胜利者除将获得梦幻级别的装备外，还将获得“中国王者”称号。除此之外，参加比赛有可能得到在黑市上换取真金白银的高等级装备。据记者了解，SVS意思为“服务器对服务器”，由每个服务器分区筛选出一些选手角逐冠军。此前该游戏在韩国方面并未举行过任何类似活动，在中国首先进行尝试是因为中国玩家更热衷于PK，若比赛的效果好，将来会引入韩国，并举行国际上的服务器对抗赛。

国内新闻

《实况足球——胜利11人》盗版风波

6月16日，北京市工商行政管理局海淀分局根据举报对北京市场的假冒、盗版软件进行突击检查。查获北京世纪雷神数码科技有限公司销售侵权商品《实况足球——胜利11人》的发货记帐单，该单据上记载了全国22家软件销售代理企业的名称和发货数量，发货总数量为1080套。举报称，世纪雷神未经委托人许可，擅自冠以委托人的名称，生产和销售假冒委托人注册商标“KONAMI”的游戏软件《实况足球——胜利11人》。事后，世纪雷神就此事在媒体上发表公开声明称，代理发行《实况足球——胜利11人》得到了日本科乐美公司的同意，签署了销售合同，并按合同支付了30余万港币。但此声明中世纪雷神并未表示将对日本科乐美公司提起诉讼。

搜狐推出“10万年薪玩游戏”活动

7月4日，搜狐公司代理运营的《刀剑Online》开始公测，同时启动“10万年薪玩游戏”活动，7月4日～8月3日，玩家在游戏中搜集齐数量不等的“星石”，即可参加不同奖品的抽奖活动。其中，收集齐7颗星石的玩家有机会获得“10万年薪”的特等奖，有机会在搜狐公司担任“搜狐游戏顾问”。特等奖定

网络游戏也是一种生活
——"传奇之父"朴瓘镐独家专访


"传奇之父"朴瓘镐。

■本刊记者 北四环组

"我们之间的合作非常愉快，诚信、共识是我们合作的核心价值观。"光通通信与韩国WEMADE娱乐在北京举办的"传奇3G新品发布会"上，WEMADE娱乐董事长朴瓘镐与光通通信总裁杨京对本刊记者说。由于网络游戏《传奇》在中国的成功运营，作为该游戏的主要设计者，生于1972年、毕业于韩国国民大学经营专业的朴瓘镐便有了"传奇之父"的称谓。在北京梅地亚宾馆，朴瓘镐接受了本刊记者的独家采访。



《大众软件》：我们发现，《传奇》的后续版本中，带有明显"中国特色"——针对中国玩家的设计愈来愈多，你是否同意这一说法？请问在《传奇3G》中，针对中国玩家的设计是如何体现的？

朴：应该说，中国网络游戏市场的迅速发展给"传奇"在中国的成功运营带来了很好的契机，"传奇"在中国之所以能取得今天的成绩，我想有两个原因：一是游戏符合当时市场多数玩家的倾向性；二是游戏代理商的运营能力。这些成绩使我们对中国玩家的需求、意见非常重视。本次推出的《传奇3G》代表着游戏的第三纪元（Generation），游戏的客户端容量缩小，对机器的配置要求也更低，更适合中国玩家体验。

《大众软件》：你如何看待目前中国市场上同时运营的3款冠以《传奇》名称的游戏的现状？你认为这几款游戏的品质如何？WEMADE与几家公司关于游戏的纠纷问题进展如何？

朴：对于中国市场同时运营的几款《传奇》游戏，我本人不想作更多评价。但《传奇2》与《传奇3》都是我本人花费了大量心血设计的游戏，就如同我的两个孩子，我认为不适合用孰优孰劣的观点来评价。关于WEMADE公司的纠纷问题，几方之间也经过了多种方式的沟通，目前事态正往好的方向发展。

《大众软件》：谈谈你个人的游戏经历。目前中国国内有很多的网络游戏开发公司和小组，对他们有什么建议？

朴：我读大学的时候，就对游戏很感兴趣。毕业后，1997年进入游戏行业，当时行业不很景气，许多朋友和亲人对我的选择有异议。但我一直认为网络游戏是一种全新的生活方式。《传奇》1代是我开发的第一款游戏作品，开发的前两年的确非常辛苦。我想告诉中国国内的网络游戏开发者，做网络游戏不是一件很容易的事情，技术、创意、统筹都是很重要的。

《大众软件》：未来WEMADE的开发计划是什么？会不会考虑在中国设立研发机构或运营公司？你对未来网络游戏市场的发展有哪些预期？

朴：未来我们还会把"传奇"系列游戏作为重要的开发项目，也会在3D、Q版方面做出尝试。目前研发之中的游戏一共有4款，年底会推出《传奇》游戏的Q版。另外，一款以中国三国历史为背景的游戏计划在2005年秋季推出。目前中国网络游戏的研发实力有了很大的提升，我们也不排除未来会在中国设立研发机构的可能。我认为未来网络游戏的发展将会在类型上呈现多元化趋势，而新的概念、独特的故事、吸引玩家的趣味点、良好的运营商等几个方面将决定一款网络游戏是否能够成功。P

于8月21日玩家网聚活动现场抽出。详情请登录http://bo.sohu.com/events/0704/job.html。

四川成都梦工厂推出自主研发产品《侠义道》

近日，成都梦工厂集团在北京举行其最新游戏产品《侠义道》发布会。会上，梦工厂集团总经理裘新介绍，《侠义道》是梦工厂软件倾注全力打造的产品，志在争夺国产网络游戏的前排交椅。据悉，《侠义道》即将公测的版本比内测时期增加了很多全新的功能和设定，如经脉的设定、用心法疗伤的功能等。另外还有称之为"杀阵"的设定，包括9个字——临、兵、斗、者、皆、阵、列、前、行。杀1个怪物，多1个字，积累到"行"以后，再打怪就是瞬间秒杀，这样增加了玩家杀怪的乐趣。

中国电子竞技联赛2004网吧召集令

由中国文化部主办的中国国际网络文化大赛的电子竞技专项赛事"GOC2004"在全国范围内开始接受报名，本次比赛重新划分了8大赛区：华东、华中、华北、华南、东北、西北、西南、港澳台。并且调整报名方式，不再接受选手单个报名，采取选手与分布在各地的网吧或连锁网吧进行捆绑，以选手作为网吧代表参加比赛的形式，从而促使电子竞技俱乐部的发展。现在，"GOC2004"征集各大赛区的网吧以及连锁网吧加入GOC的行列，详情请登录www.letsgoc.com。

网络文化节将在四川成都举办

"2004年首届中国（成都）国际网络文化节（ICEF）"和

金山、智冠签约3年

■本刊记者 劳劳客


求伯君与王俊博合影。

近日，金山公司和智冠公司在北京长城饭店联合宣布，智冠获得《剑侠》系列网络游戏在中国台湾省、香港特区两地的代理运营权。双方在会上签署了合作协议并明确指出，智冠获得了未来3年中金山所有“剑侠情缘”系列产品的代理权；同时，智冠还将派出一个10人左右的技术小组，配合解决《剑侠》系列网络游戏产品在中国台湾省上市的相关技术细节问题。会上，有专家指出，这次携手是到目前为止海峡两岸企业在网络游戏领域有史以来最为深入的合作。文化部市场司副司长庹祖海、新闻出版总署音像司副司长寇晓伟、信息产业部电子信息产品管理司副司长丁文武等相关主管部门负责人均到场祝贺，这也印证了此次合作的重要意义。

会后，本刊记者从金山公司总裁雷军先生口中获悉，此次与智冠的合作对金山而言仅仅是一个开始，涉及到的范围只限于位于珠海的西山居工作室。而包括游戏橘子等在内的一些知名企业，目前正在与金山公司紧密联系，他们对位于成都的金山亚丁工作室，位于北京的金山烈火工作室正在研发的产品抱有极大兴趣。此外，目前金山还正在为《剑侠情缘网络版》在马来西亚与新加坡的推广做积极的准备工作。

6月30日，金山公司董事长求伯君前往中国台湾省，与智冠科技董事长王俊博在“剑侠两岸新情缘，智冠·金山霸天下”记者会上共同宣布结成产业战略联盟。金山公司董事长求伯君将此次合作称为“2004年度中国网络游戏界最令人振奋、可载入网游史册的一件大事”。智冠公司董事长王俊博先生也对本次合作充满信心。他首先对金山的研发力量给予了高度的肯定，他说：“在我眼中，国内没有一款游戏可以与《剑侠情缘网络版》相比”。紧接着，他又表示了对于具有符合中华民族特色的相关题材的认同：“目前在中国台湾省市场上，中国题材的网络游戏只占20%左右，其它多是来自于韩国以及欧美的产品。我个人感觉最近中国题材的网络游戏越来越受到大众的认可，相信从长远来看，中国的本土题材游戏前途无量。”

“2004年中国国际数字娱乐消费展览会（CHINA GAME）”将于9月在成都举行，此次文化节上，游戏大使评选暨角色扮演大赛、网络游戏高校辩论赛、中国电子竞技职业精英邀请赛、虚拟“富豪”蓉城会、网络游戏主题日等近10项活动将陆续举办。另外现场还将推出特色活动：全国优秀CS战队将在展会现场展开竞技和为期5天的“游戏角色扮演嘉年华”活动。届时多个游戏界高峰论坛也将同期举办。

2004游戏专题网站制作大赛开幕

近日，由中国青少年网络协会、中国联通联合主办，联通游戏网（www.game165.com）承办及多家游戏媒体承办的“2004游戏专题网站制作大赛”拉开序幕。本次大赛面向全国玩家，征集优秀的原创游戏网站。中国联通将提供免费的服务器资源和丰厚奖金，帮助玩家实现建站梦想。大赛详情请登录www.game165.com。

网中游举行梦幻天堂精彩呈现活动

7月3日－7月4日，连邦科技、新浪乐谷主办，天堂游戏爱好者俱乐部及网中游协办的“梦幻天堂精彩呈现！7月玩家疯狂体验”活动在北京网中游举行。活动期间邀请资深玩家展示他们超酷的游戏技巧，玩家有机会免费享用提供的100个机位，参加《天堂Ⅱ》冲级赛并领取由新浪乐谷提供的奖品，还有现场抽奖活动。

韩国游戏《密传》与玩家见面

欢乐数码公司代理运行的韩国游戏《密传》测试结束7月与玩家见面，该游戏独有的文化背景和“Lithtech”引擎打造的画质一直被游戏业界所看好。据悉，菲律宾传媒集团ABS-CBN互动公司以25万美金的版权金拿到了《密传》在菲律宾国内3年的代理运营权。

公告板

“DEC中恒杯”首届手机游戏开发大赛开幕

■本刊记者 Littlewing


猛犸科技产品总监李巍。

“DEC中恒杯”首届手机游戏开发大赛于6月28日正式开幕。这次大赛是由天津猛犸科技有限公司与《大众软件》、新浪游戏联手举办的国内首次手机游戏开发大赛。本刊记者对本次比赛的负责人、天津猛犸科技有限公司产品总监李巍进行了专访。对于中国的手机游戏产业，李巍认为目前国内手机游戏市场产业链尚未成熟，主要是还没有完善的渠道模式和灵活的收费模式。也没有形成系列知名品牌。另外，由于硬件技术问题，手机游戏选择空间有限，收费模式与下载模式也都不成熟。但国内手机游戏是一个庞大的潜在消费市场，未来二三年内可达到国际一级市场标准，同时也会更加规范。

对于手机游戏的发展前景，李巍表示：手机游戏由于其特有的平台、表现方式、用户群消费习惯等特性，使得它独立成为一个新兴的游戏产业。基于中国手机用户的庞大基数和不断更新终端设备的趋势，未来的中国手机游戏载体会更加庞大。相信随着电信、终端厂商、运营商、游戏开发商共同的努力，手机游戏将成为新一代的娱乐媒体内容，它将成为一个可以带来百亿元营收的新型产业。

李巍表示，本次大赛的宗旨，就是通过大赛进一步推广公众对于手机游戏的认识，引领移动娱乐的潮流，为游戏开发者提供展示才华的舞台，为优秀作品提供商业化平台。同时提升原创手机游戏的原动力，树立国产手机游戏开发品牌。

本次比赛的详细资料，可以登录大赛官方指定网www.mobilebaobao.com或大赛指定论坛www.digijoy.cn查询。

寻找中国游戏企业

■上海 海上劳工（本刊专栏作家）

上世纪90年代初期，随着个人电脑在中国的渐渐普及，电子游戏产业开始在这片古老的土地上慢慢浮出水面。之前由于社会的传统观念一向认为“玩物丧志”，来自东洋的游戏机在中国一直处于地下发展的状态，即便是显赫一时的广东中山小霸王，也只能竖起电脑学习机的大旗掩人耳目。在这种情况下，尽管游戏机在中国的保有量迅速达到了天文数字，但国人所使用的各种游戏软件几乎全部是南方地下工厂所生产的盗版卡带。而因为根本不可能得到日本游戏机厂商的正式授权，因此中国的游戏爱好者们空有一番开发民族游戏软件的宏愿，也只能哀叹这是一个不可能完成的任务。

我们不清楚，游戏机在中国的迅速流行过程中究竟有多少人暴富，但显而易见的一个事实是中国的游戏产业并没有由此而发展起来。人不能两次踏进同一条河流，当后世的人们在撰写这段历史的时候，一定会痛惜地写道：由于观念落后以及当时各种社会因素的制约，游戏在中国发展的第一个机会与我们擦肩而过。

电脑当然与游戏机不同。

在中国人眼里，游戏机虽然也有些神秘，但仍然不过是个破塑料盒子，电脑则是那么高贵，那是真正的高科技玩意儿。中国的父母们很少会自觉自愿地掏出数百元为孩子购买一台游戏机，却能毫不犹豫地用成千上万的血汗钱把电脑搬回家——他们生怕自己的孩子在这个变化越来越快速的社会上落伍。用电脑玩游戏终于成了开发智力的一种方式而开始为社会所接受，从此，电脑游戏产业开始摆脱街机厅和游戏机房给人们带来的不良印象，获得了自己在中国发展的一点空间。

在这样的大背景之下，一批中国游戏企业开始崛起，他们中间最著名的如前导、西山居、尚洋、创意鹰翔、逆火、目标等，所谓的中国游戏产业正是在这个时期形成了自己的大致轮廓。

应该说那时的中国玩家是痛并快乐着。快乐是因为他们终于拥有了自己的游戏企业，这些企业是他们自己的，专为他们而开发游戏，这是多么让人骄傲的一件事情啊！然而痛苦总是与快乐相伴，由于各种各样的原因，这些企业并没有开发出让他们满意的作品，有些企业甚至还深深地刺伤了中国玩家的心。

时光如白驹过隙，飞快地把我们带进了21世纪，网络游戏异军突起，蛰伏多年、惨淡经营的中国游戏行业终于开始挣钱了，开始挣大钱了。然而正是在这样的时候，我们忽然迷茫地发现，不知从什么时候开始，所谓的中国游戏企业变得如此模糊，我们已经很难分辨出他们的身影。那些已经挣到大钱或正在准备挣大钱的企业，他们还能算是中国游戏企业么？

盛大，这是目前网络游戏市场上的龙头企业。这家公司从来不愿意把自己定位为一个游戏企业，陈天桥也多次声明自己不是游戏人。也许对于盛大而言，中国的游戏市场还远远不能满足它的野心，中国的游戏玩家群体也只是其未来庞大用户群体中的一部分而已，他们的眼光既然不局限于此，则传统定义的中国玩家群体自然也不能得到他们的全部注意力。在他们看来，所谓的中国玩家群体和中国游戏产业仅仅是他们赖以完成资本原始积累的台阶而已，相应地，中国的玩家也似乎从来就没有把盛大当成自己人来看待，在他们眼里，盛大似乎是一个怪胎，他们中间很少有人真正把自己对于中国游戏产业的梦想寄托在盛大身上。

九城，这是一家非常低调的公司，尽管运营非常成功，但距离传统的中国游戏产业的概念仍然很远。与盛大类似，九城似乎在刻意地与中国的游戏圈保持距离，他们低调到几乎没有人了解九城未来究竟想向什么方向发展。除了《奇迹》的玩家群体之外，他们对于其他的事情并不关心。而且具体运营《奇迹》的九娱公司韩国方面占据了50%的股份，这样的结构更加导致人们对其的认同感有限。拿下《魔兽世界》是九城对中国玩家的奉献么？呵呵，你不能这么看，这应该只是朱骏个人的一场豪赌，赢了即可轻松超越盛大一步登天。注资目标是九城准备扎根中国游戏产业的信号么？这个好像也很难说，如果你把它当作九城为上市而做的一个准备，似乎与事实更为接近一点。

网易，网易是一家游戏企业吗？没有人会这么看。作为一家门户网站和上市公司，网络游戏只是其互联网业务中的一部分而已，对于网易人来说，网络游戏服务和它的短信和同城约会服务并无本质不同，游戏对于网易的全部意义仅仅在于提供收入并拉动股价。

光通，光通用军队的严酷管理方式来做游戏，虽然依靠产品的先天优势取得了一时的成功，但这家公司与“快乐”好像不太搭界。光通在《传奇3》上面的成功能够复制到它的其他产品上吗？如果“传奇”系列的后续版本不能在中国继续取得成功，这家公司的未来将会怎样？

哦，对了，我们还有金山。但是，这是一家纯粹的游戏企业吗？它看起来更像是一家工具软件商，游戏在它的业务结构中能占据一个什么样的位置呢？

于是，在中国游戏产业开始破冰启航的时候，我们却开始寻找中国的游戏企业。

我们知道有人想做中国的迪斯尼，那没问题，但是谁能告诉我，我们的“EA”和“任天堂”在哪里？P

泼胆浮海上
埋首一劳工

全美电脑游戏销售排行

2004年6月19日到6月25日

名次	游戏名称	发行商	价格
1	哈里·波特与阿兹卡班的囚徒	美国艺电	30美元
2	英雄城市	NCsoft	50美
3	联合行动——代号台风	NovaLogic	40美元
4	国家的兴起	微软	30美元
5	孤岛惊魂	育碧	40美元
6	战地越南	美国艺电	40美元
7	模拟飞行2004——飞行世纪	微软	30美元
8	神话时代	微软	30美元
9	星球大战之旧共和国的武士II——西斯领主	LucasArts	50美元
10	模拟人生——超级明星	美国艺电	20美元

■类型：动作 ■制作：Irrational Games ■发行：Sierra
■上市日期：2004第4季度 ■推荐度：★★★★☆

部落——复仇
Tribes: Vengeance

■江苏 防弹手柄


游戏采纳了玩家的建议，将小雷达嵌入了主画面。

单就爽快度而言，《部落》系列也许是FPS游戏中的老末，而提到玩法的多样性，恐怕还找不到任何一款FPS可以在这方面超越《部落》系列——《部落》系列是唯一一款让你在射杀敌人的同时还要忙于资源配置、装备生产与战术组合的游戏，更有玩家将《部落》系列誉为"FPS版的《帝国时代》"。特别是在单人模式早已沦为FPS副产品的今天，这种丰富多采的玩法更能闪现出光芒。

世界观大变更

本作单人模式的世界观与剧情组织手法发生了根本性变化。《复仇》的剧情早于《部落II》两百年，Starwolf、Inferno、Storm等派系那时候还没有出现。星球上被3股力量统治着：身穿金黄色重装甲的帝国机甲团（Imperials）、身穿桔红色流线型装甲的凤凰机兵（Phoenix）与身穿红色锯齿装甲的血鹰骑士团（The Blood Eagles）。单人模式中不会将主线固定在一名主角身上，在游戏的开头，你将扮演的是帝国机甲团的女骑士朱丽亚，幼年时代，她的双亲在3股势力的厮杀中不幸丧生，成年后的朱丽亚发誓要为自己的双亲报仇，她将满腔怒火投入到本派别与其他两派的争斗中。在游戏的第二与第三章节，你将扮演凤凰机兵与血鹰骑士团的两名男性主角，体验到两个截然不同的复仇故事。这3个剧情本身并不是孤立的，设计师Michael Johnston表示这些章节的时间是平行的，在第一章中，你扮演朱丽亚突袭凤凰族的基地，而在第二章中，你将在同一时间、同一块地图上从凤凰族的角度来进行战斗，从而体验到战争所谓的"正义性"。Michael Johnston在开发者日记中提到，这项设计的灵感来自于KOEI公司《王朝战士》（即《真·三国无双》美版）的无双模式。这种全新的剧情组织手法将极大地提高游戏的耐玩度与剧情深度。

装甲系统

游戏中保留了前作中的3种装甲，每种装甲具备不同的速度、防御，与一般FPS游戏不同的是，装备一种装甲后玩家所能使用的武器也是由该装甲的性能决定的——轻装甲可以使用3种武器、中装甲为4种，重装甲为5种。在游戏开始时，玩家可同时携带3种装甲，在战斗中可以根据战术



游戏画面的金属质感极强。

需要进行切换，例如在游击过程中换上轻装甲，在进攻过程中使用中装甲，以及在阵地防御时装备重装甲。装甲辅助模块的种类由前作中的3种上升为了4种：隐形模块可以让装甲进入隐形状态；能量模块可以快速充电；护盾模块则可以让盔甲吸收致命破坏；《部落》系列中从来就没有补充HP的设定，本作中终于采纳了玩家们的建议，加入了增加盔甲HP的修复模块。

喷射套件系统在本作中得到了进一步强化，这个套件可以让玩家利用喷气装置飞腾到空中，很多前作的老玩家都感觉到《部落》的对战精髓不在射击的准确度，而是使用喷射套件的熟练程度，《复仇》中喷射装置的能量储备量增加了一倍，相信可以让它的价值进一步发扬光大。除了让玩家腾空以外，在下山过程中开启喷射套件还能起到加速滑行的效果，更不可思议的就是在Irrational Games对外演示的一个关卡中，使用喷射装置达到最高速度后的朱丽亚还能够在水面上滑行一段距离。


这种场合下只有发挥喷射套件的威力才能登上敌人基地的高墙。

武器与新增交通工具

最引人注目的新武器莫过于集束导弹发射器（Rocket Pod），提到这个武器，Michael Johnston自豪地说，“它绝对是FPS游戏中前所未有的”。这个武器可以一次将16枚火箭弹发射出去，导弹发射后会朝着玩家先前瞄准的方位飞行，这些导弹本身并不具备制导能力，它们需要玩家切换到导弹飞行的主视点模式进行微控，或者使用鼠标定位后进行覆盖打击，由于单个导弹的威力极大，操作得法的话可以将这股导弹风暴全部倾泻到敌人的重型装甲车上。每一枚导弹都具有自己的初速度与加速度，因此你无法控制这些导弹杀伤单体敌人——或许它们的命中率真的和用步枪射击月球时的命中率不相上下。另一个值得注意的地方就是，处于飞行状态的导弹在《复仇》中是无法通过普通武器破坏的，如果发现拖着白色尾焰的不明飞行物朝自己飞来，那就赶紧跑吧。


武器平衡性的进一步改进将使团队配合变得更为重要。

武器的种类基本与前作一致，一些性能上缺乏个性的武器被取消了，其余各种武器的平衡性得到了进一步修改。为了防止游戏成为一个未来版的《三角洲特种部队》，狙击枪的平衡性得到了调整，它的威力没有任何削减，不同的是这次它所射出的是猩红色的耀眼激光，并且会在空中留下约2秒的视觉残象，敌人可以通过弹道辨认出狙击手所在的位置。此外，使用狙击枪必须在装备轻型装甲的情况下，这就意味着《复仇》中狙击手只能是“艺高人胆大”者们的选择。

游戏还采用了《光晕》中的“过热”设定来保证游戏的平衡度，连续使用重机枪会导致枪口过热，如果此时还继续使用就会造成武器彻底报废。飞碟枪强大的飞溅伤害给广大玩家留下的深刻影响，现在，飞碟枪需要在子弹用完时装弹，通过提示，玩家知道什么时候可以射击而什么时候需要装弹。本作中掷弹筒发射出的榴弹碰到地面会发生反弹，相信在山地战中会产生更多的随机性。


游戏中的草原相当养眼。

在交通工具中新增了陆地单位“漫游者”与空中单位“滑翔机”。漫游者显然来自《光晕》中人类的吉普车，它是一种双人驾驶单位，一人负责驾驶，一人负责控制火器，巨大的速度优势可以弥补装甲的不足，在奇袭对方发电厂、资源仓库等战略单位的时候会发挥巨大的效果。滑翔机是一种无动力乘具，它赋予了玩家在空中滑行的能力，但并不会消耗盔甲中储备的能量槽，此外它还具备安全降落的特性，可以对敌人防守严密的基地实施渗透打击。

多人连线模式

混战、夺旗模式相信大家已经非常熟悉。《复仇》中新加入了《虚幻竞技场2003》中的运球模式，在运球模式中，双方随机担任攻方与守方，攻方的任务是将一个能量球送到守方基地，当前持有能量球的队员如果被击毙，其余队友还可以继续担任运球者这一角色。多人模式的复活方式目前制作组还没有最终决定，但可以肯定的是，制作者们将会在Battlefield 1942和Counter-Strike两款游戏的复活模式中进行选取。P


机体的涂装可以根据玩家喜好自由组合，但本派别的基本色不会改变。

■类型：第一人称射击 ■制作：Pandemik Studios ■发行：THQ
■上市日期：2004年9月 ■推荐度：★★★★

全方位战士
Full Spectrum Warrior

■北京 大奠

所谓“全方位”，指的是包罗万象、难以预料的各种任务。现代战争早已脱离了冷兵器时代的战争模式，甚至在二战中得到的实战经验也大大落伍了。除了传统的战斗方式，丛林战、沙漠战、城市的攻守都为现代战争提出了新的课题。正是基于这一理念，美国军方出资开发了这款强调团队组合作战的游戏《全方位战士》，试图作为军队日常训练中的教材，让士兵们熟悉行动、应变和指挥的各个环节。



游戏的背景设定在秩序混乱的某国。玩家需要扮演美国海军特种部队的成员，指挥并亲身参与到战斗中去。游戏采用传统射击游戏的界面，但重点偏向于强调“战术”的运用。在任务中玩家能够控制两个4人战斗小队，可以给不同的小队下达命令，让它们分别执行攻击、迂回、掩护等任务；也可以切换角色，扮演具体的每个士兵。值得注意的是，每个小队的成员各有所长。除了指挥者之外，还有机枪手、投弹手和狙击手之分。在关键时刻，队长还可以呼叫空中支援，这样每个小队就组成了一个完备的攻击体系。因此，熟练地指挥和扮演这些角色是完成任务的关键之一。

在具体操作中，游戏的设计和去年的那款《自由战士》颇有相似之处，但细节上更为精细复杂。例如，在任务执行中画面上会及时地出现图标显示，提示玩家敌方具有的掩体、防护等信息，这时就要考虑适当变换战术，利用GPS系统重新制定行动路线。

从目前的情况来看，游戏的AI是十分出色的，借助由电脑控制的聪明队员，可以完成真实而准确的战术部署。例如，在强攻中可以让一支小队进行火力掩护，使另一支小队能安全抵达敌方阵地前沿；也可以让一支小队从正面强攻，而令第二支队伍从侧面夹击，制造混乱。总之，考验我们的将是如何进行详尽周密的战术布置，以及怎样灵活地随机应变。

近来，提倡团队战术的射击游戏越来越多，这无疑是射击类游戏一个欣欣向荣的旁支。我们已经领教了《自由战士》的简便和快节奏，也看到了在E3大展上反响不错的《兄弟连》（Brothers in Arms）。和它们相比，《全方位战士》的优势也许表现在它会比其他同类游戏更重视战斗、环境的真实性以及在具体的行动中显得更为专业，而不会过多考虑射击的快感。例如前面提到的空中支援，需要先使用GPS系统呼叫，直升机在一定活动半径范围内盘旋侦察后，会将探测到的敌人布署等情报上传到GPS系统中，然后撤离。此外，游戏中对伤员和其治疗设计了详尽的方案。当出现伤员时，在一定时限内要及时为其做临时处理，并由一名队员背负伤员送往医疗站。此时小队将临时减员，其移动也会受到影响。反过来，在前往医疗站的途中也要格外谨慎，伤员和他的战友也随时会有送命的危险。从这两点上我们就会看到游戏的特别之处。



《全方位战士》的XBOX版已经在6月初发售，PC移植版预计会在9月上市。

■类型：大型多人在线　■制作：Lizard　■运营：光通
■上市日期：2004年8月　■推荐度：★★★☆

封神传说

■北京 Rocky

作为一款带有东方神秘色彩的动作魔幻类3D MMORPG，《封神传说》的开发者在游戏画面、战斗场景、人物动作等方面力争做到尽善尽美，给玩家以最大的视觉享受。而凭借着《封神演义》小说的知名度，玩家更能非常迅速地熟悉游戏中的各种道具、技能等，能够快速上手。

《封神传说》将《封神演义》中描述的仙、神、人共存的世界，真实地再现在玩家面前。游戏中，周朝为推翻纣王的残酷统治，与商朝为敌。而支持周朝的由原始天尊统率的阐教，也同时在天界与支持商朝的以通天教主为首的截教展开了战斗。

就在这样一个人界、天界都处于混战的年代，玩家以一个普通人类的身份登场了。在玩家达到一定级别后可以选择拥护周朝或是商朝。而随着玩家的不断修炼，在等级达到特定要求后，更可以通过拜师修炼成仙（周朝玩家拜阐教仙人为师，通过道者、道士、道人修成仙人；而商朝国民则拜截教仙人为师，通过妖精、妖孽、妖怪修成妖仙）。



《封神传说》将一个全新的宝物系统带到了玩家面前。在这款游戏中，除了普通装备外，还有着与其他网络游戏所不同的宝物系统，包括组合型宝物、充电型宝物以及成长型宝物。

组合型宝物由玩家通过打怪或任务所得物品通过一定规律组合所得，这点类似于大多数网络游戏的合成系统；充电型宝物有着蓄力槽，一旦集满，便可以爆发出比平时威力强大数倍的攻击力，跟许多RPG游戏中的必杀技极其相像；而成长型宝物是《封神传说》中威力最大的物品，它们拥有生命力与经验值，在受到攻击时有可能生命力减少直至死亡，也会通过经验的累积而升级。这一设计，使玩家除了饲养普通宠物之外还可以饲养神器，无疑增加了游戏的可玩性。

在许多玩家关注的任务系统方面，游戏开发者也有着精心的设计。除了一般任务之外，还有以小说内容为主线、由组队完成为主要形式的脚本任务。队伍中的玩家通过合作，完成如屠杀BOSS、探觅地牢等任务后，每个人都能获得非常丰厚的报酬。这类任务追求的就是玩家间的相互配合及团队精神。此外，游戏中还有一种互联任务。在这种任务中，玩家将会有不同的体验，也许是玩家甲接到一个重要任务，玩家乙接到帮助玩家甲的任务，而玩家丙接到的却是阻止玩家甲的任务。如此种种，使得一个看似普通的任务，也有可能关系到整个服务器的江湖恩怨。

除以上这些特色外，还有一点必须要提到的，那就是这款游戏成功吸收了格斗游戏中的精髓，使玩家能在《封神传说》中充分体验格斗的快感。游戏引入了大量《真·三国无双》系列的格斗风格，强调给玩家带来视觉上的冲击力。轻功的设定使玩家能够体验飞檐走壁的快感，阵法系统则要求玩家必须利用智慧来获取胜利。

游戏中还有一个十分有趣的亮点，那就是“降临系统”。玩家如果在定期举行的比武大会中夺魁，将会亲身体会奇特的“降临系统”。通过这一系统，玩家可以直接变身为姜子牙、哪吒、杨戬、文仲太师、赵公明、妲己、申公豹等《封神演义》中的角色，并拥有他们的技能。

游戏很快将进入测试期，至于还有哪些可玩之处，就有待玩家们去亲自体验了。

■类型：冒险 ■制作：High Voltage Software ■发行：VU Games
■上市日期：2004年秋季 ■推荐度：★★★★

幻想空间——优等生
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude

■北京 Fas



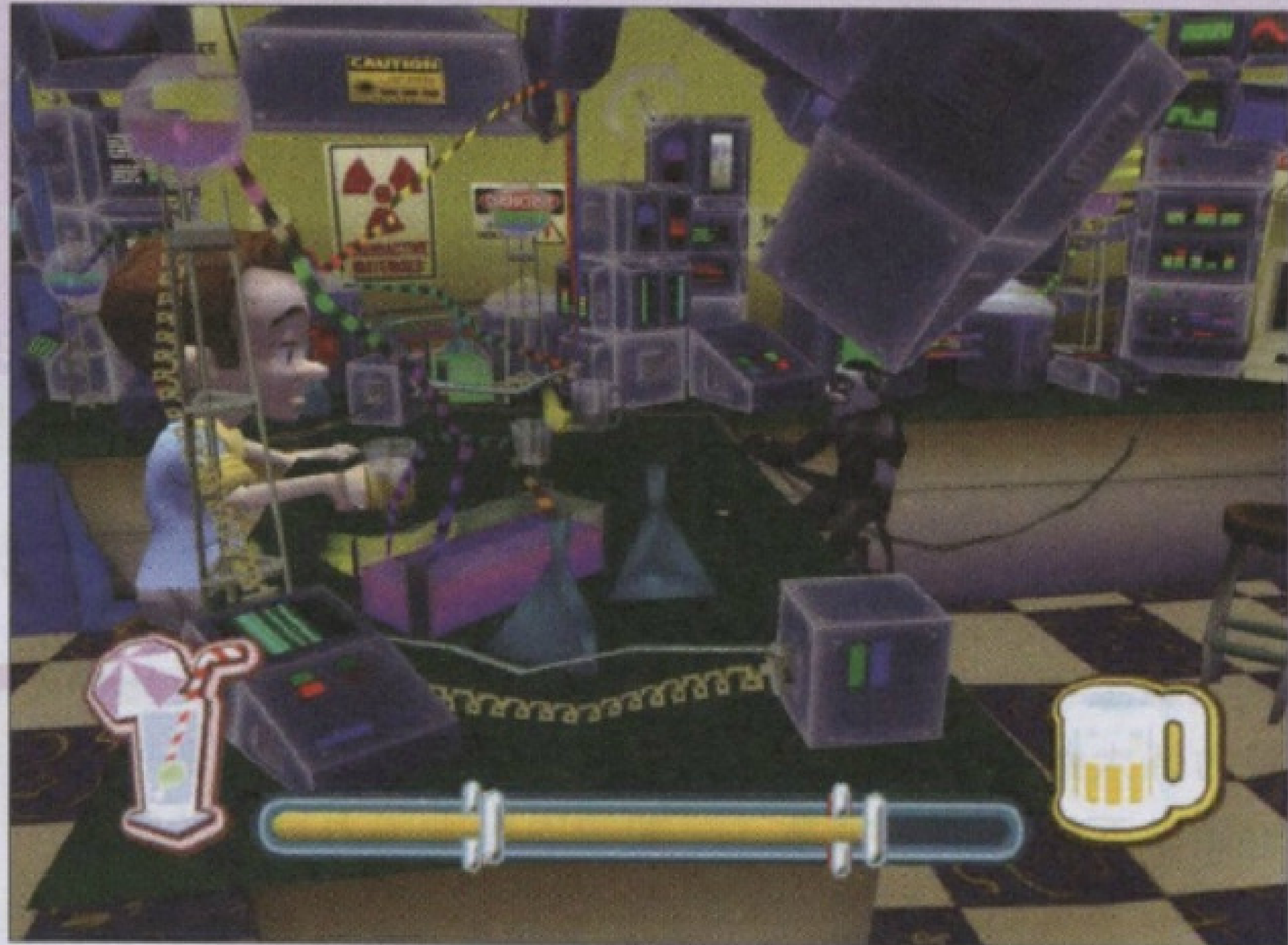
如今，冒险类游戏的景况颇为不好，它们似乎已经被大多数玩家淡忘了。尽管如此，提起雪乐山（Sierra Entertainment）的《幻想空间》系列，也和《神秘岛》（Myst）系列和《国王密使》（King's Quest）系列一样，足以在经典冒险游戏中占有一定地位，能够唤起玩家心中的美好回忆。记得当初《幻想空间》系列推出第一款游戏《幻想空间——休闲蜥蜴之地》（Leisure Suit Larry 1：In the Land of the Lounge Lizards）时，玩家便对这个游戏史上最为古怪精灵的家伙之一——拉瑞的种种幽默出轨的举动张开了双臂。游戏中的拉瑞是一个赶时髦的中年人，喜欢跳迪斯科，总是渴望着向女孩表达自己的友情和爱意。玩家非常喜欢拉瑞这个角色。如今，VU Games正在准备推出《幻想空间》系列的续作《优等生》，将再次为玩家呈现拉瑞全新的冒险经历。



熟悉《幻想空间》系列的玩家都知道，游戏当初是由雪乐山制作发行的。游戏的开发者是Al Lowe所带领的游戏开发小组，是他们赋予迷人的小个头英雄拉瑞以生命和多姿多彩的生活。迄今为止，《幻想空间》系列已经先后推出了7款游戏，每一款游戏的制作水平都有不同程度的提高。因此，广大玩家对《幻想空间——优等生》也抱有极大的希望。不过，此次《优等生》的开发工作Al Lowe并没有介入。其中的原因还不得而知，据闻Al Lowe还在与VU Games商谈条件。尽管如此，由High Voltage Software开发制作的《优等生》还将保持前作的一贯风格，也就是拉瑞最为擅长的两件事情——滑稽幽默和追求女孩。

说到幽默滑稽，几乎没有几个游戏角色能够与拉瑞这个家伙相比（或许只有在LucasArts早些时候推出的作品中才能找到），而全新的《优等生》则保留了先前作品中全部的俏皮因素，唯一的不同之处只是游戏主角由拉瑞·拉弗变成了他的侄子拉瑞·拉维格。当然，老拉瑞还将出现在游戏中客串一把。

在游戏中，大学生拉维格开始时只是一个头脑简单的小笨蛋，在学校忙着上课和学生会的工作，没有充足的业余时间来参加狂热的聚会和追求女孩，因此也不被其他人



所注意。不过，幸运之神还是非常眷顾拉维格的。当电视台的“约会秀”活动来到校园时，拉维格很快意识到这将是他获得女孩注意的良机。可是，为此他也将面临着3种不同的选择，或在电视台的“选秀”活动中脱颖而出，或是继续努力学习，或是碌碌无为被迫退学。而这些结果都将完全取决于玩家。在游戏中，玩家除了要实现自己的最终目的之外，在成为演员的道路上还要完成各种各样的支线任务，这也使得游戏更加有趣。

与传统的PC游戏和TV游戏不同，《优等生》使用了别出心裁的对话系统，这也为冒险游戏中标准的角色交互提供了一种可行性的变化。在游戏中，玩家不必通过





多层对话选项与NPC聊天，花费半天时间听他们唠叨不断。基本上，整个对话过程以及拉维格能否成功地追求到女孩，完全取决于玩家怎样控制屏幕底端的一个小图标。如果玩家操作得当，那么拉维格会说一些甜言蜜语，使得女孩更喜欢他，推动他们之间的关系进一步地发展；而如果玩家操作有误，那么拉维格则很可能会说一些傻话，令女孩离他而去。这听起来好像比较简单，但是确实增加了交互性对话过程中的趣味性，并且把玩家从不得不在交互过程中点击鼠标左键，来耐着性子看完对话的圈子中解放出来。此外，在《优等生》中玩家不必再为寻找进入限制地区的通路和特定物品而烦恼，



因为游戏不但打破了传统冒险的惯例，而且增加了一些新的游戏元素。比如，游戏中增加了一个直观性很强的动作化迷你游戏系统，玩家只有在游戏中胜出，才能获得女孩的芳心。这些迷你游戏包括跳舞和跳蹦床比赛等，虽然并不复杂，但是却颇具挑战性。

据游戏开发者称，《优等生》将在多个游戏平台上推出，PC版本和TV版本之间没有任何不同。当然，同如今大多数多平台游戏一样，《优等生》的视觉效果将根据每种游戏平台的不同进行优化。为此，High Voltage Software使用了自行开发的Atlas引擎。从目前的效果来看，Atlas引擎所发挥的功效良好。当玩家在整个校园中追逐女孩的时候，将会被投入到多彩亮丽的冒险世界之中，体现出2D卡通艺术和3D模型的完美结合。

High Voltage Software是一个经验丰富的游戏制作小组，他们制作的《美国职篮2004》（NBA Inside Drive 2004，XBOX版）和《僵尸猎人》（Hunter：The Reckoning，XBOX/PS2/GameCube）都是颇受玩家欢迎的游戏。对于多年来一直是游戏业界中较为令人喜爱的角色之一——拉瑞来说，将自己的侄子拉维格的生活交给High Voltage Software来创造应该是可以放心的。同时，游戏中改进的视觉效果、更加滑稽的幽默以及多样化的冒险环境也应该是令玩家满意的。预计本作将于2004年秋季推出。P



■类型：即时战略 ■制作：Mad Doc Software ■发行：Vivendi Universal
■上市日期：2005年上半年 ■推荐度：★★★★

地球帝国Ⅱ

■游侠骑士团 润菜

本作超越了前作的时间跨度，从公元前10 000年到23世纪，玩家将体验到14个不同的文明。而要创造370个单位和320种建筑物，在任何一款游戏中都是一项庞大的工程，不过现在玩家有机会在游戏中一试身手了。

在游戏开始，玩家控制的只是一个小部落，为了生存下去，玩家就要采集资源并积极发展科技。在采集资源的过程中，玩家的部落可能与周围的部落发生冲突，你可根据自己的实力决定是采用军事手段还是外交技巧来解决这些冲突。游戏中将提供3个单机战役，总共有超过30个任务等着玩家完成。

本作中还引入了“领土”的概念，整个地图将被预先划分成不同领土。当玩家占领一块土地后，不但可以使用这块领土上的全部资源，还可以利用土地上的资源进行外交活动。如果你发现这块领土的资源并不是你所急需的，那么可以赋予别的玩家采集资源的权限，并以此为条件争取一段和平时间或者与之结盟一起攻击第三方。而且，玩家还可以通过税收来增加自己的收入，其他玩家在你的领土上采集资源时将支付一定比例的费用。当然，对于自己的领土也要注意保护，为防其他玩家入侵，建立一支军队防范是必不可缺的。在本作中，像其他同类游戏那样动辄大规模交战的情况将减少，联弱抗强、远交近攻这样的策略将被得到运用。“领土”的出现使游戏的地图加大了，矿产资源也比前作中更加丰富。游戏改良了平民采矿系统，地图上会显示什么位置有哪些矿产。玩家只需要把“空闲池”中的居民拖拽到矿产上，就能开始自动采矿。



说起即时战略游戏就不能不提联机作战部分，毕竟联机对战才是真正考验一款即时战略游戏好坏的试金石。为了避免和《魔兽争霸》这样的大牌即时战略类游戏撞车，Mad Doc给游戏增加了不少新元素。

首先，不得不说的是“皇冠”奖励模式。对于军事、经济、帝国发展方面有杰出成绩的玩家，游戏将给予奖励。当玩家达到获得“皇冠”的标准后，玩家可以在一个列表中选择自己所需要的东西作为奖励。得到“军事皇冠”的奖励，是提高步兵、坦克兵的攻击力；“经济皇冠”的奖励，能让玩家任选一项自己所缺的资源进行补充；“帝国皇冠”给玩家的奖励是建筑，这对于提升玩家的综合实力是相当有帮助的。“皇冠”模式的出现，让处于僵局的双方也能展开诸如“军备竞赛”这样的比拼。

在多人对多人的战斗中，游戏将有一张名为“作战计划”的地图，它颇像战争电影中战前准备会上的军事地图。每个玩家都能像指挥官那样在地图上用箭头、圆圈之类的标示来表示自己的作战意图，然后再把这张作战地图发送给同盟玩家。这样一来，其他玩家也就可在对敌时使用同一战术，以达到最佳的制敌效果。

在多人对战中，游戏共有9种模式。新增加的“热点”模式有点像《战地1942》，双方的战斗围绕着各个据点展开，占据最多据点的玩家将成为最后的胜利者。在“首都”模式中，每个玩家都有一个自己的主城，当它被攻破后该玩家就被淘汰出局。不过，如果同盟玩家又把该主城夺回的话，他又能重新回到游戏中。“围魏救赵”“声东击西”这样的战术，将可运用到“首都”模式中。

关于游戏的上市日期，有今年8月31日和明年上半年两种说法。由于游戏还处于开发中，似乎后者更为可信。等待的时间虽长，但其全新的3D引擎和游戏性上的创新，则给了即时战略游戏Fans等待的理由。

仙剑奇侠传三外传 问情篇

■类型：角色扮演 ■制作：上海软星
■发行：寰宇之星 ■推荐度：★★★★
■系统配置要求：PIII 733MHz、128MB内存、32MB显存3D显卡、Windows 98/Me/2000/XP

正式版独家测试报告

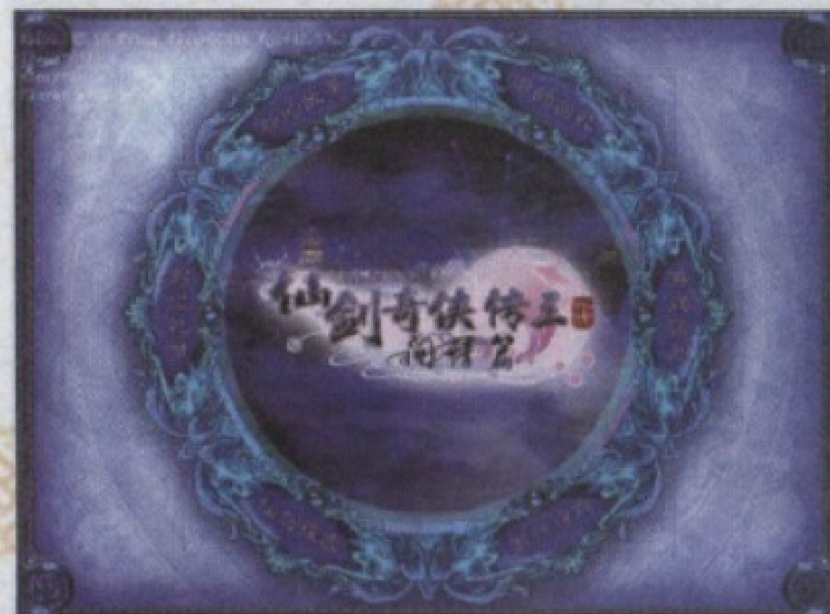
■本刊编辑部 北四环组（上海报道）

去年大约也是在这个时候，笔者远赴上海，在第一时间测试了还未正式上市的《仙剑奇侠传三》。今年的同一时间，笔者再次前往上海。而这次我们的目标，则是测试将在8月正式上市的《仙剑奇侠传三外传——问情篇》（以下简称《问情篇》）。稍作回忆便可以发现，从2003年年初的《仙剑奇侠传二》开始，在短短的一年半时间内，便有3款“仙剑”游戏出现在我们面前。也许对于那些两三年前还在苦等“仙剑”续集的铁杆Fans来说，这是做梦也想不到的事情。同样，这种情况也给笔者带来了影响。当笔者试图使用那种堆砌华丽词藻的方法来表达对《问情篇》的期待时，猛然发现，自己无论如何也找不到几年前的那种激情，而是一种复归理性的平静。几乎半年就推出一部续集，这不仅对于“仙剑”，对于任何游戏作品来说都有些频率过快了。那么下面就让我们来谈谈这次体验《问情篇》正式版所带来的感受吧！

剧情——有情还是有义？

看完《问情篇》的片头动画，笔者再一次肯定，2D跟3D有个最大的不同，那就是2D擅长从一幅简单的平面构图中找到深邃的意境，而3D却总是通过镜头的转换来表现华丽的视觉效果。相比老“仙剑”的片头动画中，用简单的远山、仙鹤、葫芦、长剑，摊开的书卷等几幅画面切换来表达游戏的主题，《问情篇》则沿用了3代的方式，长达数分钟的3D片头动画中，用华丽的画面讲述了一个重要的游戏情节。3代中虽然没有直接露面，但却是引发“仙三”及后续故事的重要人物——妖兽赤炎赫然出现在蜀山，更和一位人界的年轻高手进行了精彩的决斗，其视觉效果丝毫不逊色于3代片头重楼和飞蓬之间的较量。相信这两人都是串接3代和外传中种种未解之谜的重要角色。另外，根据制作方早在制作3代时，就已经对外传的剧情有了几乎完整的规划这一事实，我们完全可以猜测，他们二人（妖）的这段精彩打斗，很可能还同时揭示了隐含在3代与外传之间的一段秘密往事。相信在玩家打完游戏后，就会了解这段动画是否真是连接3代与外传的点睛之笔。

“仙剑”系列最大的特征就是“以情动人”，这一点早已被玩家公认。在本次外传中更是打上了“问情篇”的标题，可见制作方有意在此大做文章。外传的男主角南宫煌，从本刊前几期的报道中，玩家早已在他的说书场中见识了此人的油嘴滑舌。这又是一个“个性有严重缺陷”的“问题”主角。他好大喜功，吹牛不打草稿，与3代主角——爱财如命的景天有着异曲同工之妙，非常符合时下的审美情趣：男人还是不要太老实的好。另外，这两位还有另一个相似之处，那就是身世背景都异于常人。景天虽然看起来只是一个普通的当铺伙计，但他的前世却是天神飞蓬，而《问情篇》一开始，玩家就能感受到南宫煌身世的神秘之处，在此笔者先不说破，留待玩家自行到游戏中去探索。《问情篇》中的女主角包括温慧、王蓬絮二人，相比前几代的“仙剑”，女主角的数量算是相对较少了。但是鉴于历代“仙剑”真正令玩家在选择上产生矛盾心理的女主角一般也就是两位，所以这并不会成为问题。反而到了游戏后期，玩家更有可能惊奇地发现，历代“仙剑”中所有女主角都喜欢男主角一个人的传统在



似曾相识的五灵六界主界面。


南宫煌初闯江湖就遇到了作法骗钱的道士。


此间少年问是谁？与李逍遥先父的意外邂逅。


"外传"的战斗系统感觉变化并不明显。


"阿猫阿狗2"的广告又做到游戏里了，不过这次他们会给你一些有效的提示。


谁能想到这位年轻的帅哥就是后来名振天下的"酒剑仙"。


购买物品的交易界面。


游戏的女主角温慧出场，她可是一个有暴力倾向的女孩哦。

《问情篇》中会被颠覆，"抢手"的已经不再仅是男主角南宫煌，他还要面临许多实力非凡的对手在感情上的竞争……当然，这样的设计会尽量避免出现像3代紫萱结局那样遭人诟病的情况。那么，每个角色都跟自己喜爱的人在一起的结局，大家是否会喜欢呢？

另外，配角的"抢班夺权"也是《问情篇》中一处不可忽视的特点。若是搞一个"游戏奥斯卡"的评奖，3代中的景天未必能拿到最佳男主角奖，但重楼却极有可能拿下一个"最佳男配角"的奖项。《问情篇》中延续了这样的特色，不仅3代中的重楼到外传中发挥余热，景天、长卿两位老帅哥也会不定时地出来串场，更有魅力过人的新角色星璇登场，雷元戈、思堂两位配角也各有特色，不容忽视。若不是南宫煌身为主角占了戏份儿多的便宜，只怕风头都要被抢光！相比之下，能让人留下深刻印象的女角色的数量就有些稀少了，从这个角度来看，《问情篇》也许更能受到女性玩家的欢迎。

《问情篇》中重要的剧情几乎都和蜀山相关，估计将游戏的标题改为《仙剑奇侠传三外传——蜀山传》也不会有人觉得不妥。蜀山总是多灾多难，矗立在最高处的锁妖塔简直就是一颗定时炸弹，里面的妖怪会不定时地出来惹事，这时候蜀山派的麻烦也就跟着来了。看来想要做一个恩济天下、造福世间的名门正派还真不容易！在《问情篇》中，南宫煌等人也要进入锁妖塔中历练一番。毫无疑问，这几乎已经成了"仙剑"主角们的必修课——不进锁妖塔，怎修成正果？当然，这次最令人头疼的还不是锁妖塔，而是引起蜀山天气异变的地脉！连接人、妖、仙、神四界的蜀山，同时也是地脉的中枢，不知为何地脉发生了异变，导致蜀山岌岌可危。面临灭亡的灾难，想要拯救蜀山，只有解除地脉的异象一途。但偏偏又因各种机缘际会导致非南宫煌这种身份特殊的人物不行，所以……毫无疑问，这个活儿要落在男主角南宫煌的身上了。天降大任于游戏主角，必先苦其心志，劳其筋骨……这点儿小事，不算啥！

系统——传承还是创新？

抛开全新的剧情，《问情篇》与3代看起来有些过于相似了。这不仅因为它是使用了相同引擎开发的"外传"作品，游戏中的人物肖像也跟3代一样出自于一人之手。《问情篇》承袭了3代的战斗系统，玩家将继续体验跟敌人打时间差的乐趣。五行法术系统仍将发挥重要作用，当然，杀伤力最强、最好用的还是特殊技能。另外，物品炼化系统被改进了，玩家只要进入客栈便可以合成物品。在《问情篇》中，如果你合成出某个女主角喜爱的物品，再将其送给她，不仅能让好感度增加，还能得到她回赠的礼物。不过，鉴于笔者测试的时间紧迫，还没有合成成功。

另一个有趣的设计是"称号系统"，根据玩家在游戏中的表现，在


背负着神秘的身世的游戏第二女主角王蓬絮。


蜀山之变把人、妖、仙、神的命运紧紧地连在了一起。


此次游戏的感情主线一改往日"一男多女"的固定模式。


南宫煌将在蜀山危机之中扮演怎样的角色?

游戏的结局会给予玩家一个称号评定。根据制作方的介绍，假如你在游戏中疯狂修改主角的属性值，在通关后你可能会得到一个"作弊大王"的称号。得到其他称号的方式还有很多，例如你在每次购物时都将金钱花到50元以下；或者你的战斗次数达到了某个惊人的数字，将主角的等级练得很高……你都有可能得到一个相关的称号，会是什么呢？"Shopping狂人"或者"战斗专家"？目前尚不得而知。不过，这无疑很有趣，也许你看着游戏给你的评价，会感到哭笑不得。总体来说，《问情篇》的系统在3代的基础上得到加强，更加合理和便于操作，非常具有深入探索的价值。

"仙三"的迷宫设计给我们留下了很深的印象。庞大的迷宫、曲折的道路、精巧的机关，突破每一个迷宫都会给人带来不小的成就感。尽管笔者目前还没有将整个游戏的流程测试完，但是就目前出现的迷宫来看，几乎可以说是比3代有过之而无不及。这些迷宫不仅要考验人的耐性，更要考验人的观察力，有时候玩家如果仔细地观察场景，通过迷宫就会大为省事。这一点在游戏开始不久后，过少阳三焦第2层迷宫时尤为明显。在迷宫入口处即在一个布告牌上写出了迷宫走法的提示，按此提示通过这个迷宫不过半小时而已。但是如果玩家急着走入迷宫，忽略了去调查这个布告牌的话，则很有可能在迷宫中泡上整天也出不来！事实上，在游戏一开始玩家接到打通蜀山地脉的任务，再努力打通第一处"雷"属性的几个大型迷宫后，就会发现以后任务的艰难，一个水平稍次的RPG玩家，很有可能就此被吓住！蜀山上的奇异之处实在是太多，让人不得不"赞叹"造物主（也许是游戏的制作人？）对蜀山的偏爱。更何况游戏中并不是只有蜀山地脉难过，纳林河源、锁妖塔等无一不是具有挑战性的迷宫。制作人宣称《问情篇》的流程远远长于3代，游戏的真正剧情是否长于3代笔者尚不能肯定，但是迷宫的挑战性很有可能大于3代！

此外，制作小组告诉笔者，《问情篇》丰富的支线剧情同样在3代之上。在3代中后期，景天可以乘坐魔剑飞行于大地图上，许多城镇里的支线小任务也相应开启，要找到并完成这些任务，将会花费玩家不少的时间。而在《问情篇》中，南宫煌一开始就学会了御剑术，可以自由穿梭于游戏各个区域，做支线任务完全可以成为那些铁杆RPG玩家的一大乐趣。也许完成的支线任务越多，在通关后还有可能得到一个相关的"称号"？在3代星森迷宫的某个神秘区域中，玩家可以找到游戏的制作人和"仙剑"一代中的李逍遥、林月如等人化身成的NPC，这是一个具有恶搞精神的支线任务。在《问情篇》中是否能再次找到这些哥儿姐儿们尚不得而知，但是笔者却很轻易地在各大城镇中看到了来自于《阿猫阿狗》中的小动物们。这不仅是软星在为明年上市的《阿猫阿狗 II》做宣传，在游戏中如果在各大地区找齐了这些小动物，还很有可能得到某些神奇的道具或者特技作为奖励。不过由于笔者测试的时间紧迫，寻找"阿猫阿狗"的任务尚未完成。

好了，《问情篇》的测试报告先写到这里。通过上面的介绍，想必玩家已经对《问情篇》有了个大概的了解。至于游戏中究竟如何"问情"，还是等到游戏发售后留给玩家自己去体验，毫无疑问，这是游戏中的重头戏。另外，在玩家亲自体验到《问情篇》之前，笔者暂且不对这款游戏的品质进行全面评价，以避免对玩家的感受产生误导。至于正式的评论文章，本刊将会在今后的"锋利的盾"栏目中推出。另外，《仙剑奇侠传三外传——问情篇》的独家抢先完全攻略，将在下期献给各位玩家，敬请期待。P


"外传"将充分满足"迷宫"爱好者的探索需求，代价就是大量的游戏时间。


游戏画面沿袭了"3代"的风格。


游戏前期"大地图"就已开启，给往来各处提供了方便。


人有情、妖魔亦有情，这可能也是"仙剑"系列游戏永恒的主题之一。


游戏中要注意对话的细节，有的时候也会有所收获。

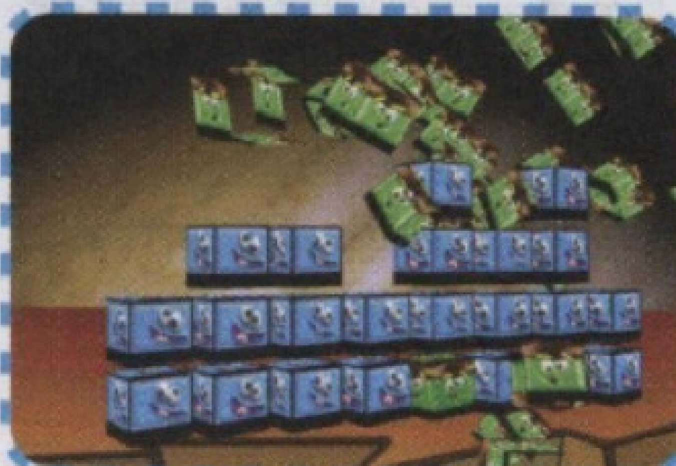
上市游戏热报

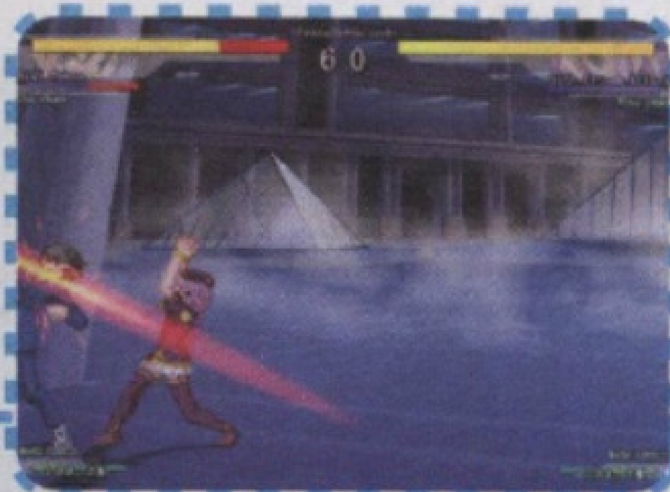
■晶合实验室 Lee

上市游戏热报第3期又给大家带来了14款游戏。自从做这个栏目以来，小编发现了一个麻烦事——每做一期杂志就要重装一次系统，因为频繁地安装、删除游戏经常会使系统报错。不过这样做还是值得的，因为省去了大家的麻烦，读者朋友们可根据这个栏目来选择自己喜爱的游戏。这期热报里，小编向大家重点推荐《地面控制II》和《特种神枪手II——丛林恶战》2款游戏；如果《英雄传说VI——空之轨迹》出了中文版的话，最好大家也不要错过。

棋牌类游戏精选套装
Card and Board Games Deluxe Suite

类型：棋牌 制作：e-Games 发行：e-Games
上市日期：2004年6月26日 推荐度：70
简评：这是e-Games给我们带来的桌面小游戏大全，其中包含了几十款各类益智小游戏。每个游戏初玩起来都给人一种似曾相识的感觉，但是很快又会发现这个游戏有着新的规则和玩法。适合用于大家平日娱乐休闲。





月姬格斗
Melty Blood React

类型：格斗 制作：typemoon 发行：typemoon
上市日期：2004年6月20日 推荐度：75
简评：一款带有RPG因素的日文格斗游戏。游戏中的人物多是日本卡通片里的角色，懂日文的朋友可以尝试一下。整个游戏的故事是以吸血鬼为中心展开的。

地面控制II
Ground Control II

类型：即时战略 制作：Massive Entertainment 发行：VU Games
上市日期：2004年6月23日 推荐度：85
简评：记得在1999年时玩过这个游戏的一代，当时其全3D可任意旋转和缩放的画面给我留下了深刻印象。现在，二代给我们带来了更细致的画面，各种先进的3D技术将游戏表现得异常精美。游戏的方式有些像《突袭》(Sudden Strike)系列，省去了建设基地的繁琐，可让玩家更为专心地投入到战斗中去。





游艇大亨2005
Carnival Cruise Lines Tycoon 2005: Island Hopping

类型：模拟经营 制作：Activision Value 发行：Activision Value
上市日期：2004年6月21日 推荐度：60
简评：一款中庸的经营建设类游戏。游戏的画面较为一般，连海面看起来都带有粘稠感。建设时对设施的摆放和资金的使用要进行合理规划，建设完成后别忘了让游艇履行其本职工作——旅游航海。

英雄传说VI——空之轨迹
Eiyuu Densetsu VI: Sora no Kiseki

类型：角色扮演 制作：Falcom 发行：Falcom
上市日期：2004年6月24日 推荐度：85
简评：这是一款历史悠久的RPG，在十几年的历程中这个系列已经问世了6部作品。Falcom的《英雄传说VI——空之轨迹》有着全新的游戏世界观和人物角色。游戏的操控很流畅，画面亮丽，战斗也很吸引人。由于是日文版，所以剧情看不太明白，不过相信中文版也会很快与玩家见面。





特种神枪手II——丛林恶战
Marine Sharpshooter II: Jungle Warfare

类型：第一人称射击 制作：Jar Head Games 发行：Groove Games
上市日期：2004年6月24日 推荐度：85
简评：记得曾经看过一个以两名狙击手为主角的美国电影，这个游戏给人一种置身于这部电影的感觉，只不过战斗的地点改成了非洲丛林。玩家的任务是从反叛军手中救出布隆迪总统，从而阻止一场内战。在游戏中最好时常保持蹲伏的状态并尽量在草丛中行进。让我们默念那部电影里的经典台词——One shoot one life! 来体验狙击手的战斗生活。

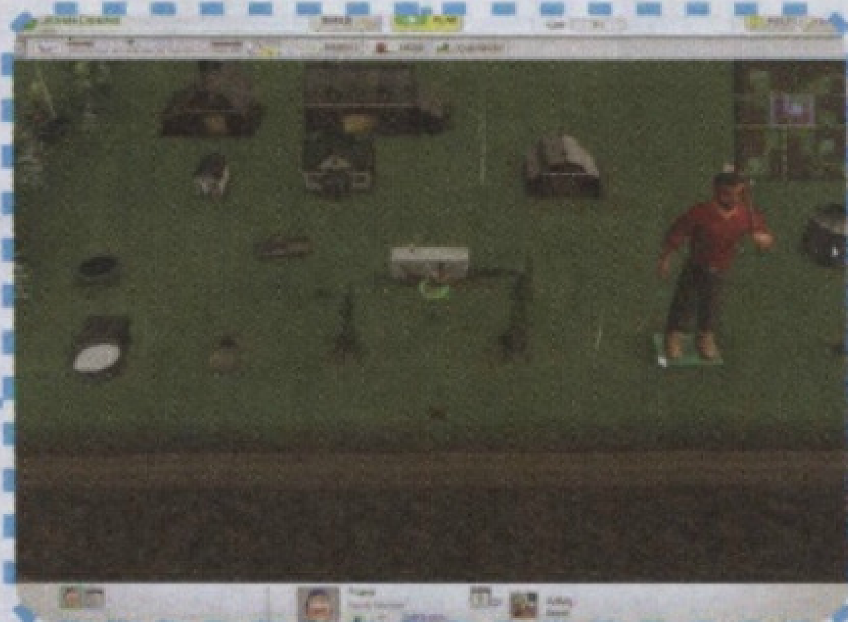
美国农场主

John Deere American Farmer

类型：模拟经营 制作：Destineer 发行：Global Star

上市日期：2004年6月23日 推荐度：70

简评：整个游戏给人一种亲切可人的感觉，玩家会在轻松愉快的乡村音乐中建立自己的美国农场。游戏中需要考虑的因素非常多，包括建筑物、设备、人员、牲畜、农作物，还有天气、疾病、市场行情等。





冠军足球2004-2005特辑

Championship Soccer 2004 2005 Edition

类型：体育 制作：Magnussoft 发行：Magnussoft

上市日期：2004年6月26日 推荐度：70

简评：在这个游戏中，玩家可以率领一支球队进行比赛，也可以作为一名球员在绿茵场上拼搏。游戏中的所有数据都可以编辑，所以你也可以创建一支属于自己的球队，甚至安排一场属于自己的锦标赛。游戏的容量不大，画面很简单，真正喜爱钻研足球的朋友可以试试——不过要提醒大家，这个游戏目前只有德文版本。

时代的命运

Aura Faith Of The Ages

类型：冒险解谜 制作：Streko-Graphics 发行：Adventure Company

上市日期：2004年6月29日 推荐度：80

简评：这是一个第一人称的解谜游戏，有着3CD的容量。游戏的动画虽然有些粗糙，但是其画面还是比较精美的；音乐也给人一种较强烈的带入感，操作简单到只用鼠标就可搞定。游戏的主旨是要收集齐4枚古老的魔法戒指，以获得强大的力量和不朽之身。其谜题设计有张有驰，难度适中，英文过硬的解谜游戏爱好者可以好好玩玩。



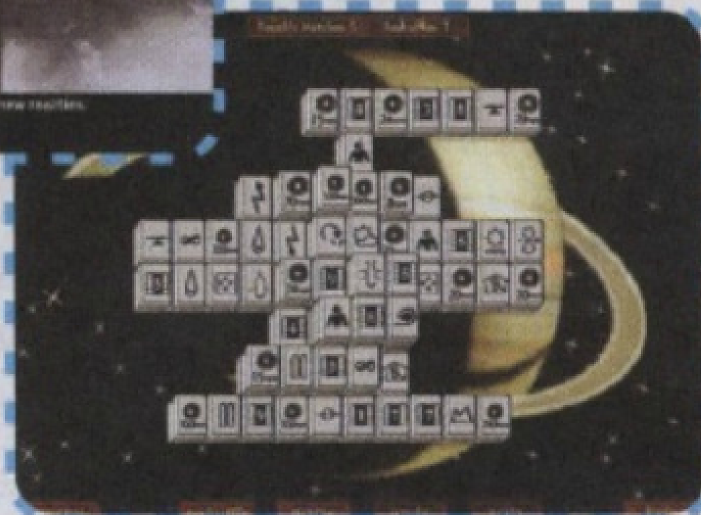
终极麻将10

Ultimate Mahjongg 10

类型：智益 制作：Valusoft 发行：Valusoft

上市日期：2004年6月26日 推荐度：65

简评：这款不是那种1个玩家对3个电脑玩家的麻将游戏，而是使用麻将牌作为游戏要素，包含多种图案、多种背景、多种玩法的益智游戏。玩起来还是有些难度的，比较挑战人的耐性。



庭院棒球2005

Backyard Baseball 2005

类型：体育 制作：Atari, Inc 发行：Infogrames Interactive

上市日期：2004年6月29日 推荐度：70

简评：这是"庭院棒球"系列的最新PC版。该系列游戏涉及到的游戏平台有PS2、GC、GBA和PC。PC版本给人的感觉是操控简单方便，甚至不熟悉棒球规则的人也很容易打出好球。游戏里的球员以可爱的卡通儿童形象出现。游戏包含3个模式：单人、赛季和练习模式。



超越法律——第三波

Beyond the Law：The Third Wave

类型：即时策略 制作：Magnum Games 发行：Take 2 Interactive

上市日期：2004年6月26日 推荐度：70

简评：Magnum Games在4月6号宣布，他们的第一款PC游戏《超越法律——第三波》在北美地区正式发行。而国内玩家到现在才得以一睹该游戏的"庐山真面目"。游戏片头由真人出演，界面也算简洁美观，有仿效"辐射"系列游戏的感觉。不过，真正进行游戏后，小编发现游戏的设定过于简单，你所要做的只不过是在敌人发现你的队员之前把他干掉，且枪支方面的设定也与现实差距较大。看来Magnum Games还要继续努力。





马戏团大亨

Shrine：Circus Tycoon

类型：模拟经营 制作：Activision Value 发行：Activision Value

上市日期：2004年6月29日 推荐度：50

简评：很一般的经营建设游戏。游戏中甚至没有音乐，感觉沉闷。游戏的关键在于了解并培养好自己的雇员，让他们全身心地投入到工作当中，以吸引更多的游览者来增加自己的收入。

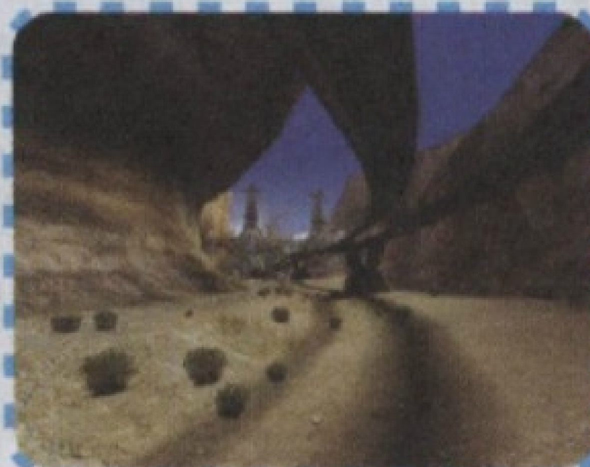
迷雾之岛——乌鲁时代资料片

URU Ages Beyond Mist：Path of the Shell

类型：冒险解谜 制作：Cyan 发行：Ubisoft

上市日期：2004年6月30日 推荐度：70

简评：《迷雾之岛》原本要做成网络游戏《迷雾之岛Online》（URU：Ages Beyond Myst），后来在发行商Ubisoft及开发商Cyan经过考虑，决定将之改为单机游戏，并将网络服务器上的一些游戏内容更新在资料片里。现在的这个资料片就具备这些功能。该资料片必须要有完整版《迷雾之岛》的主程序才能安装运行。





3D风景这边独好

《地面控制2》评析

■贵州 yago

精品 总评 8.5

☺ 画面超绚丽，战术韵味浓厚，多人模式及MOD扩展功能都很强大。

☹ 水面全方位视角旋转存在问题，行军中的跟随AI也有待改进。

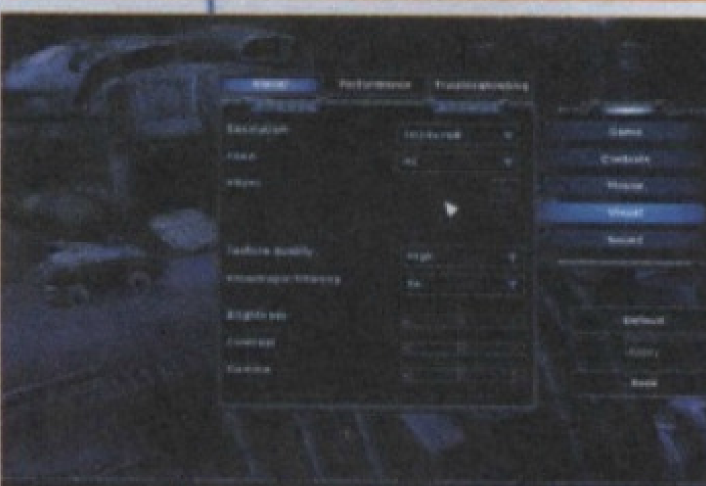
制作	Massive Entertainment
发行	VU Games/奥美电子
载体	CD×1
类型	即时战略
语言	英文
环境	Win98/Me/2000/XP



剧情不容忽视

公元2419年，第三次世界大战落下帷幕，整个地球被破坏殆尽，人类开始大规模向宇宙移民。但人类热衷争斗的天性并未就此收敛，两大利益团体克莱温财团和新曙光社一直在相互对峙，一次考古中发现的远古文明科技最终引发两派大打出手，这就是《地面控制》1代的故事。为逃避战祸，克莱温财团开辟了大量外太空殖民地，其中有一颗被称为晨星的行星无论在地貌还是生态环境上都酷似地球。300年很快过去，克莱温财团和新曙光社都消失在历史的尘埃中，取代它们的是更为强大好战的Terran帝国。Terran帝国的铁腕统治者力图一统整个银河系，但在公元2701年对晨星的远征中，由晨星12城邦组成的北星联盟（NSA）舰队以智谋大败帝国军。经过29年的漫长战斗，NSA损失了全部的外太空舰队，幸好晨星上的人们发明了电磁防护力场挡住来自天空的轰击，于是Terran帝国在行星表面投下大量部队，双方开始了争夺晨星地面控制权的残酷战斗。对于NSA来说，灭亡似乎只是个时间问题，他们的抵抗是否徒劳呢？生存的希望又在哪里？

由Massive开发的科幻即时战略大作《地面控制2——撤离行动》从一开始就将玩家引入了充满悬念的主线故事中，节节败退的NSA部队里一线指挥官奇缺，我们的主人公Jacob Angelus上尉由此得以脱颖而出，这位戴红色贝雷帽的帅哥更像是玩家的化身，他很少以可操作单位形态出现在战场上，但直属玩家的部队都有他的名字标识。一个能让大众接受的通俗故事当然不会只有帅哥，还有身为科学家的美女、邪恶的坏蛋、官架子十足的上司、正直勇敢的下属。作为科幻故事必备角色的外星人也由VIRON族异形出演，和人类一样他们也有好坏之分，后半段故事中甚至要由Jacob率领异形盟友寻找传说中的古代巨型飞船。在这个热闹的大舞台上，玩家们眼前不仅有战场上的斗智斗勇，其间还交织着英雄救美的浪漫故事、探寻远古文明科技等激动人心的情节，对于一款RTS来说这个故事已经相当精彩，尽管大部分玩家都把注意力放在整整24关的激烈战斗中，但如果对整个故事的来龙去脉两眼一抹黑，那不能不说是本作玩家的一大遗憾。


极其强大的功能菜单

超凡的图像表现力

早在今年3月Massive制作人员来华访问宣传时，《地面控制2》的精美画面就给所有目击者留下了深刻印象。本作在图像质量上的表现只需看功能菜单的视频选项就能得出结论，顶点着色和像素着色这两大DX9的招牌功能都有，甚至连反锯齿（FSAA）和各向异性过滤（AF）选项也在，画面刷新频率还能调到120Hz，这些设定项在RTS类游戏的菜单中可是非常少见的。就远景而言，废墟遍布的都市、茂密的森林、波纹荡漾的水面都颇具功力，但这些场面充其量只能博得一个“好”字，不过当你抬高视角仰望天空时，大部分人的嘴唇立刻会不由自主地张开。天空！货真价实的天空，这绝不是滥竽充数的质材贴图，而是有动感、层次分明的天空！最低层的是云团，它们随风而动，在天气晴朗的情况下还会给地面带来变幻莫测的阴影变化。更远处可以看到巨大的邻近行星，甚至能看见这些邻星周围的陨石环带也在缓缓转动。有时在某些行星上作战时，抬头还能看见好几个太阳或者月亮。因为大气层稀薄的缘故，


造型诡异的VIRON单位

天幕上的繁星在白天也清晰可见，面向天空水平旋转视角，整个天空也随着视角的旋转而变换，仔细看去没有一片星空是重复的。当把视角拉到最近距离时，画面上人物或车辆的精致程度也不逊色于任何一款3D游戏，近镜头下玩家还能看到更多微妙的动态细节，如车辆行进时履带或车轮都会相应滚动，驶过的地面上会留下履带或车轮印，当突然加速或刹车时车身不同部件会因惯性而上下晃动。步兵单位举手投足的动作很自然，武器和肢体的区别明显，士兵盔甲上的徽标和褶皱也毫无模糊感，步兵们走路时也有脚印。在复仇者坦克第二形态下，从炮塔里钻出的车长还会不时地举起望远镜向四周观看，凑近看这位车长的五官非常清晰，甚至连络腮胡子都能看到。

一款游戏仅有出色的图像引擎还不够，制作者们还必须提供方便的视角调节功能才能让玩家们欣赏到自己作品的完全魅力，《地面控制2》在这方面的考虑几乎是无微不至，游戏中既可选择上下摇动镜头的固定点观察视角，也可选择移动式观察点视角，两种模式都能实现全方位360度自由视角，玩家可利用观察点移动功能把自己的视角晃进建筑物或车辆内部。各位玩家大概还不知道，Massive的制作者们在某些关卡的建筑物内部贴上了各自女友的照片，这可是个有趣的噱头。尤其要提出的是，当抛射型远程重炮开火时，玩家抬头可清楚看见炮弹拖着五彩光轨升入云霄，然后又从弹道抛物线的另一端缓缓落下，如果能将观察点移动到弹着点附近向上仰望简直就是一种享受，满天弹雨扑面而来，那种感觉足令玩家震撼，在科幻题材的游戏中实属罕见。图像的超强3D感只是《地面控制2》迷人魅力的一部分而已，这款游戏的音效也实现了多层次音源的3D化。就拿上面说到的远程重炮射击来举例，当玩家用视角移动功能把观察点贴近火炮时，你会听到炮弹出膛刹那的嗵嗵嗵声，短促又沉闷；当你把观察点提升到弹道曲线离地面较高处时，这时就听不见火炮发射的声音，取而代之的是炮弹从耳边飞过划破空气的嗤嗤声；你再劳神把观察点移到炮弹落地位置，震耳欲聋的剧烈爆炸声立刻从音箱里扑来。很多时候玩家们都沉浸在枪炮齐鸣的厮杀中，如果把观察点移到较低位置你就会听到步兵的脚步声、车辆启动的轰鸣声，甚至当步兵趟水过河时还有细微的水花声，再没什么能比这些更体现出制作者的良苦用心了。


美不胜收的天空。


VIRON族空投船正在空投点作业。

GⅡC 战术设置同样出色

作为一款即时战略游戏，《地面控制2》在战术上的表现比它的图像和音效更加出色。玩家能操控的只有NSA和VIRON两派单位，尽管双方单位种类都不算多，但每种单位都有一个所谓的第二形态功能，打开第二形态的单位会呈现某方面特性的剧变，例如火力变强、装甲变厚等。在特定战场环境下这些变化都可能起到意想不到的作用，例如NSA导弹车可开启一个以自己为核心的巨大力场保护网，处在网内的己方单位即可免遭敌人重型火炮或导弹类兵器的攻击。VIRON族那些造型怪异的单位除有第二形态外还具备合体功能，两个相同类型的VIRON族单位可合体孵化为一个截然不同的新单位，这个合体单位在情况需要时也能分解为原先的两个单位。种种分离组合的变化使得本作中为数不多的单位也能构造出多种多样的战术打法，但第二形态和合体功能都不可能造就绝对强大的无敌单位，通常情况下借助第二形态或合体获得某方面强大能力的同时也意味着其它方面的极度弱化，要想不被蹂躏还得要靠过硬的战术策略。本作中没有海战，空中单位也屈指可数，战斗重点仍在地面，玩家可充分利用森林、建筑、高地等环境因素以少胜多。


NSA自行火炮发射时的壮观场面。


到弹着点附近仰望看上去的情景。

游戏中没有生产经济体系，玩家通过占据地图上的战略点或消灭敌人获得AP点数，然后用AP点数购买单位，后方空投运输船很快会把你定购的部队运送到你占据的空投点。玩家控制的战略点越多就能更方便地调兵遣将，如果夺取了敌人的全部空投点，对方也就失去了增援渠道，只能在消耗战中坐以待毙，这是战斗中取胜的真理。空投船并不只起到运送作用，玩家还可投入AP点升级空投船各项属性，甚至能让空投船停留提供火力援助，这招在危急时刻能派上大用场。在大多数地图的战斗中，玩家可用AP点数购买后方支援火力，例如对指定地点实施大规模空袭等，用来对付集结中的敌人部队很有效。对于人海战术的限制，本作采用类似《魔兽争霸III》的设定，单位越多获得AP值越慢，热衷于建设蝗虫兵团的玩家还可把多余的部队转拨给友军使用，这项功能在单机模式或多人模式下都能使用。


NSA复仇者重型坦克近景。

宣称图像3D化的游戏越来越多，但《地面控制2》以最大自由度的视点移动和视角旋转功能为我们带来了前所未有的视觉冲击，在这个几乎触手可及的虚幻世界里，我们不但可从头到尾自导自演一桩传奇故事，还能亲耳听到能量武器光束撕破空气的尖啸声，亲眼看到一片浓烟和火海的爆炸，而这正是玩家们期盼已久的科幻战争场面。P

青衫风尘长游归

中文版 侠客英雄传XP

■晶合实验室 春三十娘

羌笛呖呖仕子远

当《侠客英雄传3》那熟悉而悠扬的音乐如清溪之水婉转地流淌在编辑部的办公室里时，我仿佛又回到了七八年前，当时的兴奋和跃跃欲试又同时冲上脑门。所不同的是，现在上手的是新的《侠客英雄传XP中文版》，被众多同事称为“怀旧大作”。对于我这等RPG的酒虫来说，数年之后得以重见老友，自然是喜不自胜。在单机RPG“江河没落、日渐式微”的今天，我们已经习惯了无数FPS的豪快射击和众多网游铺天盖地的遮掩。然而即使如此，在适应潮流的同时，内心深处依旧保留着一块净土。不为别的，只为曾经那份对深邃的游戏幻景深深的折服和钟爱。当我们沉浸在清和中正的曲调中，当我们陶醉于明丽淡雅的画面里，内心的神韵，却已经交付给了游戏的意境，让它带着我们一起飞翔。

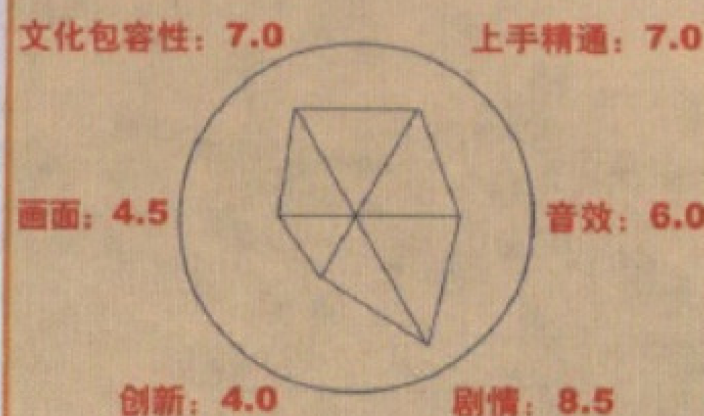
今天，这种感觉，这种悸动，又回来了。

风品 总评 6.2（大众软件 POPSOFT）

☺ 忠实再现了原作武侠世界的魅力，剧情设定亦十分出色。

☹ 从外观上来看，在如今的时代已经过于落后了，复制版的创新元素也不多。

制作	精讯资讯
发行	精讯资讯
载体	CD×2
类型	角色扮演
语言	中文
环境	Win98SE/Me/2000/XP





游戏界面就难恭维了。

青衫落拓萧颜改

《侠客英雄传XP中文版》（简称“XP中文版”）在画面上并没有什么根本性的变化，依旧是DOS界面下视觉比较粗糙和简陋的效果——多年不见的“小方格”重新出现了，难道这也是一种怀旧？游戏中的人物形象则搭配以全新绘制的彩画，而且音乐效果在自己的听觉上比以前的《侠客英雄传3》也有很大改善。这对于多年游戏龄的RPG老玩家来说不会觉得很新鲜，有的应该都是似曾相识的感觉。

走在大地图上，主角拿锄头到处寻找物品的模式依然存在，该模式在当年就被许多同仁引为笑谈，戏称为“小农意识”或“盗墓贼”，但总归比进入民宅就“大肆洗劫”的寻宝效果来得好。加上现在规定私人财产受保护，擅闯民宅可是犯杀头的死罪的……其他设定没有什么大的变化，依然是6个键便可以进行游戏，而且存档数量太少的先天不足没有得到很好的解决。在人物动作上的优势仍是存在的，即使在地图界面下，丰富的人物动作无论在大小地图界面下都是亮点。可惜的是，制作组并没有因为计算机和游戏技术的进步对其进行更进一步的精雕细琢，而只是有限地作了点滴改良，仅使之能执行在Windows系统界面下，这真的是一个很大的遗憾。如果有全面的提高，那么肯定会焕发全新的活力。

剧情方面也有很大的删改。这里只举几个要点。例如游戏一开头主人公张知秋遇到师叔袁不悔不是在旧版的潮山派禁地，而且师叔袁不悔也并非被断双足被囚禁，反倒活得逍遥自在；相当部分的迷宫密道被删改，例如赤兀岭部分密道仍然能够进入；不少城镇地名被修改，王船会所在原为烟波镇，现为杭州，原魏清尘所在的天祥镇变为太原府，等等。另外修改的关键剧情还有《卧龙兵鉴》原在清风庄密洞，后改在狼烟十八道，玩家到了那里要走好大的迷宫。最后增加了新的支线结局：段紫霜不死，张知秋最后可以和她重逢。基于以上种种，老玩家就不能按照一贯的思维去玩XP中文版，必须重新接受新事物，而新玩家则可以好好体会一下这个所谓的“老游戏”。只是难度上比起当年的旧版本那是远远不如了。现在的剧情看上去比之旧版连贯性更强，也更紧凑，但是跌宕起伏的程度有所褪色。个人认为，难度减低以后，剧情的精彩程度上也减弱了。其中众多人物的个人感情纠葛确实很值得一看，故事基本也忠实地围绕着“无论正派邪魔，善恶只在一念之间”的中心思想。可惜很多密道因为修改后尚有残存，所以多次以为这么多密道里还有“历史遗留”可寻……唉，看来是改不了做贼的天性了……

另外，游戏中的一些致命Bug仍然存在，而且又有新增。例如旧版就有的“NPC封杀



简体中文效果，嘻嘻。


"七星追魂步"蓄力中。

大法"新版本中依旧会害死不知情的玩家——在城镇中空间狭窄的地方，例如巷子尽头和民宅内一旦被行动的NPC堵住，人物和NPC都将无法行动，产生完全不能操纵行动的被"堵死"现象。这种情况时有发生，一旦"不幸中标"，就是欲哭无泪了。还有就是由于原版是DOS游戏，在DOS系统下单任务操作会对物理内存进行"独占式优化"，现在Windows界面下以窗口方式进行游戏时，这款游戏所存在的任务/进程会消耗掉所有可用的物理内存，导致游戏时间过长时在某些过场场景会出现内存不足任务终止、无响应、内存地址出错强制退出甚至假死机等现象。会出问题的过场场景主要有大雪山"七星追魂步"飞越东西麓时、狼烟十八遁遭遇段兴后、炎魔岛遭遇炎魔无天、铁山岛蒙受公孙老人传授"段氏铁步腿"等都极有可能产生上述Bug。加上游戏中只有特定地点（城镇）能够存盘，所以很容易导致玩家的"辛苦劳作"毁于一旦。在我的机器上出现过512MB内存被生生吃掉"404MB"的奇观。看来体会这款游戏必须要1024MB内存？不至于吧……



风尘瑟泯轻灵在

XP中文版的回归并不是一个偶然现象。2004年除了年初的《轩辕剑外传——苍之涛》给单机国产RPG市场带来过一些亮点外，其他的大部分时间里，我们几乎见不到国产RPG有更多令人高兴的信息。《仙剑奇侠传三外传》被沸沸扬扬地炒了几个月，许多老玩家也只能选择等待。XP中文版虽然脱胎于老游戏，但对过去的老游戏并不是很清楚甚至可以说知之甚少的新玩家来说，其实是一个可以尝试的新体验。尽管是旧瓶新酒，尽管有着诸多的不如意，但XP中文版某种程度上，可以说代表了一个时代的缩影。那个时代是不是离我们远去呢？答案是否定的。

XP中文版游玩的必要，不仅是在于它是一个值得重视的"老"游戏。首先，现时的游戏世界充斥了太多快餐式的成品，在游戏内涵和理念上，和当年的游戏有着极大的区别。尚且不说现在的游戏网络化趋势严重，单是一个同质化的"韩流"已经让传统的游戏格局饱受冲击和非议。这样的世界中我们太少能够接触一些纯属凭自己意愿要去接触的游戏，即使是例如大宇者，仍不免要把仙剑和轩辕剑系列搬上网络的台面，这无疑是众多游戏迷所不能够接受的。网络游戏的开放式空间和互动的游戏方式创造了一个拟真性极强的大舞台，人人都可以在这样开放的空间中任意行事——即使是相对有限的任意，也比RPG固定的条条框框随意得多。这并非任何一个既定格局所能产生的效果，所以RPG特别是国产的RPG不能与之相比。但是网络游戏不能给予玩家的东西，也是很多的。

时代的代入感。国产RPG首先具备成熟完整的文案，有缜密严谨的时代设定和社会架构，几乎所有的细节和成分都根植于历史事实，并且作了详细的规划与限制——至少玩家不能像在网游中一样，穿着其他时代的衣服，却以行动和语言的现代性标榜自己的个性和特色。这种在网络游戏中过于开放的设计其实喧宾夺主，淡化并削弱了原有架构的特点。在国产RPG中就不会这样。玩家的行动和语言都是预先设计好的程序，可选的只是剧情的分支和任务的多样。这种时候玩家除了去体会游戏的特点，再没别的方法可以进行游戏，所谓的修改，也只是使游戏的难度变得简单，省却自己劳累的时间和精力而已，话又说回来，要说修改，今天甚嚣尘上的外挂不比"FPE大法"来得更加直接么？

剧情的深度。好的RPG有如电影大片，给人的感受就是感官和思想上的冲击。便有如醇酒香肉，自然是要细细品评，才能享受到个中滋味，这从游戏态度和操作思维上，便已经与网游有了很大区别。当然我们不能强求个人的爱好，也不是单方面说网络游戏就是很浅薄的东西。只是RPG的制作方式区别于网络游戏，所以在一些方面决定了其优于网络游戏的地方。正如去电影院看原版大片是看，在家看盗版光盘也是看一样。

好的RPG剧本本身就是成功的文案，加上图形化的演绎，优美的配乐，在思想上形成的影响是极大的。例如XP中文版中，张知秋和柳婵凤之间的感情，牵扯到了张知秋的师叔袁不悔和柳婵凤的母亲柳无垠之间的感情（柳无垠真的是风情万种，我见犹怜啊，罪过……），而张知秋出身名门正派，囿于国仇家恨，于公于私之间确实很难选择。这还没有把段紫霜的一厢痴恋和段玉章的托孤之意考虑在内。尽管在今天看来有些老套，但武侠之风跃然于屏幕之上，让人神往。而且段紫霜支线结局也是很值得玩家去尝试的。我实现了这个结局，而个人更喜欢张知秋和柳婵凤的结局，没有办法，托孤的剧情从仙剑开始就已经是只读选项了，现在我不喜欢大家闺秀小家碧玉也是情有可缘的吧……


超越人类的极限吧！


人物画面感觉还是不错的。



破十八铜人阵。


江湖卖艺的。

正如麦当劳广告中的经典台词一样："我就喜欢！"为什么我不能再拾起以前的幼芽之心，再次全新接受这令人神魂颠倒的武侠世界呢？仗剑三尺青锋，快意恩仇，有何不可？





陆海空三栖的百人大战
——《联合行动——台风来临》

■上海 善良的大灰狼

精品 总评 8.2



☺ 支持150人的联机对战，陆海空三栖的立体行动，印度尼西亚热带雨林的广阔战场，5种职业的兵种选择。

☹ 未提供单人剧情任务，硬件配置要求过高。

● 制作 Novalogic
● 发行 Novalogic
● 载体 CD×1
● 类型 主视角射击
● 语言 英文
● 环境 Win98/2000/XP

文化包容性：8.0 上手精通：8.5 画面：8.5 音效：7.5 创新：7.5 竞技性：8.5

如果不是因为《联合行动——台风来临》的推出，Novalogic公司相信已快被人遗忘了。的确有人还会说起《三角洲特种部队》，谈到《装甲雄狮》，甚至久远的《F-22》、《超级卡曼奇》，这些电脑游戏都获得了空前的成功，使得Novalogic公司成了当今世界上最著名的军事游戏开发公司，但那已是往事了。自从《反恐精英》取代《三角洲特种部队》成为最受欢迎的联机对战射击游戏之后，CS系列频繁推出续作，玩家感觉Novalogic公司只是无力挣扎而不是奋起反抗。幸好这样的噩梦终于要结束了，随着2004年6月16日的到来，Novalogic公司最新的军事模拟射击游戏《联合行动——台风来临》问世了。

只有多人联机模式的射击游戏？

如果你是一名军事模拟射击游戏的爱好者，单凭Novalogic公司的大名或是《三角洲特种部队》的美好经历，你就有买下《联合行动——台风来临》的全部理由。但对于那些只是联机对战射击游戏的拥趸来说，要想将他们的视线从CS身上转移过来却并不容易。因此，为了让喜爱主视角射击游戏的玩家都能为《联合行动——台风来临》的推出而疯狂，Novalogic公司将游戏模式的改变作为了突围的关键。

大部分的玩家开始这款游戏后不久感到疑惑，这真的是完整版的游戏吗？抛开仅有1CD的光盘容量不说，单人模式下只有13关的训练任务，没有剧情任务的设计让人怀疑游戏设计者是不是放错了游戏版本。但遗憾的是，所有的怀疑都应该被打消，正如当年id的天才敢于在《雷神之锤III——竞技场》中只提供多人联机对战模式来创造成功，今天Novalogic公司的设计师所做的也一样，因此如果还有人怀念之前《三角洲特种部队》中精彩的单人任务，《联合行动——台风来临》只能让他失望了。

当然Novalogic公司的设计师也深知单人模式对玩家的重要，因此尽管《联合行动——台风来临》已将多人联机对战作为游戏的核心，但13关的训练任务仍然可让那些暂时无法联机对战的玩家有所寄托。当然，训练任务还有着重要的意义，如果你不希望自己成为一个任人宰杀的可怜菜鸟，训练任务一定得认真，尤其是最后两关。

主道，百人对战的三栖演练！

CS的空前成功为多人联机对战游戏设立了标准，《联合行动——台风来临》想异军突起，自然要有所不同，于是可以150名玩家同时进行网络对战的惊人设计也就随之诞生。可惜的是，只有Novalogic公司的官方服务器NovaWorld才能支持百人规模的网络对战，在局域网上玩家仍只能进行最多32人的网络对战。但即使如此，仅在游戏发售当天NovaWorld服务器上就出现了数百个百人房间的热闹景象，不能不让人叹服《联合行动——台风来临》的惊人影响力。

高达百人的对战在让游戏乐趣加大的同时，也让原先只发生在地面的战斗向海陆空三栖转移，对应于此，《联合行动——台风来临》中出现了包括装甲运兵车、黑鹰直升机、气垫船在内的29种海陆空载具供玩家们搭乘使用，配合美国陆海空军的最新式武器装备，



几名队员一起乘坐快艇前进。



丛林中的遭遇，飞机战车与步兵的大混战。

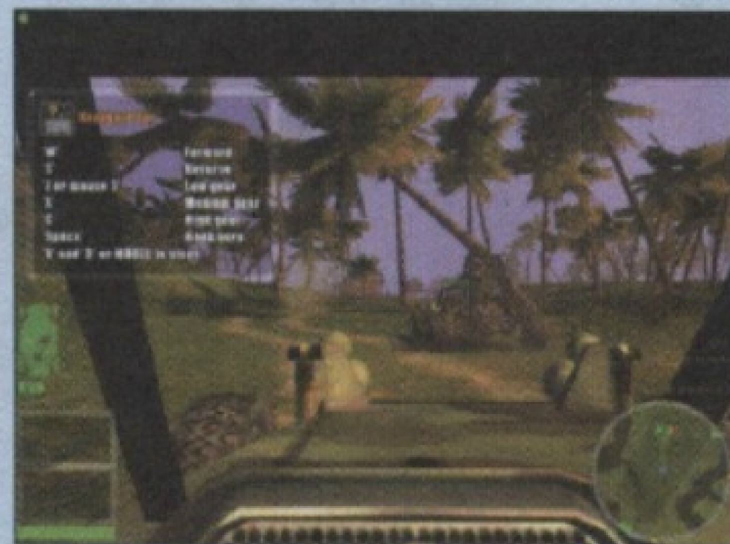
以及美国、英国、法国、德国、俄罗斯、澳大利亚、印度尼西亚7国5种不同技能的兵种（步枪兵、工兵、机枪手、医务兵及狙击手）选择，一场现代化的联合战斗呼之欲出。

联合作战的关键在于团队配合，《联合行动——台风来临》支持百人规模的网络对战，团队配合也相比以往的射击游戏更为严格，游戏中无论是交通载具还是兵种，都极为强调配合作战能力，对应的单兵作战能力都较弱，如果不进行配合，很快就会被人全部歼灭，但或许是规则的制定总让人意图去改变规则，于是《联合行动——台风来临》中也就时常出现了抢装甲车开、飞机开的混乱场面，混乱之中飞行菜鸟满载队友"勇敢"坠机等类的镜头也随之层出不穷，在让人喷饭的同时，也令游戏的乐趣大为提升。


配合是团队作战的关键。

真实，让人欢喜让人忧

一直以来，真实性都是军事模拟游戏中最受争议的问题，一方面玩家希望获得尽可能真实的体验，另一方面过度的真实却又让众多普通玩家难以掌握游戏的操作，同样的问题也出现在了《联合行动——台风来临》中。或许是因为逼真的战场再现，或许是因为Novalogic公司严谨的游戏制作态度，《联合行动——台风来临》与当年的《三角洲特种部队》一样被美国陆军指定为作战教材，加上游戏开发时采用的《三角洲特种部队——黑鹰坠落》强化游戏引擎，印度尼西亚的热带雨林作为背景，因此游戏的每一张地图都空前广阔，一望无际，足以让玩家驾驶各种交通载具随意弛骋，而不必担心《战地1942》中一不小心飞出战场就被正法的悲剧出现。但反过来"死亡竞赛"这种最受欢迎的对战模式也不得不从游戏中移除，因为一旦有某位玩家故意躲藏，方圆数公里之内根本无法找到。


各种交通载具的提供让战场地图有了广阔的战斗空间。

也许是为了弥补"死亡竞赛"模式的取消，《联合行动——台风来临》中新增加了"基地攻占"和"征服与控制"模式，让玩家间的冲突更集中于阵地的夺取，这能保证即便在联机玩家人数较少时，只要利用好各种交通载具，玩家也能形成激烈的战斗。正如前面所说，真实是一把双刃剑，越来越多的玩家将消灭对手作为了保证夺取阵地的前提，于是在各家的基地周围也就出现了许多让人又恨又怕的狙击手。由于在《联合行动——台风来临》中，玩家被对手打死后不会切换对手方位，因此一名狙击手只要善于隐藏，守在对方基地附近就可轻松地消灭掉数十名对手，一时之间，人人争当狙击手，步枪兵、机枪兵这些原本冲锋陷阵的好手反成了鸡肋，倒霉的被狙者死上十多次也不算稀奇。游戏中人人自危，其他模拟射击游戏中常见的玩家昂首阔步景象从此灭绝，如果不是因为游戏设计者手下留情，对每一阵营中的兵种数量进行了限定，恐怕《联合行动——台风来临》从此就要成为狙击手的天堂。


来自《黑鹰坠落》的强化游戏引擎为画面增色不少。

有了《三角洲特种部队——黑鹰坠落》的强化引擎，玩家会发现画面质量相比以往更为精细，特别是游戏中的树林草丛和河流与真实场景几无二致，让人赏心悦目。唯一需要担心的是，虽然Novalogic公司宣称强化引擎在网络对战中将能更快速地渲染高质量的画面，但玩家的电脑硬件配置也相比以往要求高了不少，千万别相信Novalogic公司给出的运行配置，因为那只能保证游戏可以运行而已。同时，或许是强化引擎本身存在的Bug，游戏画面不时会有穿墙透视效果出现，而且玩家在交通载具中也会被狙击枪爆头！这不得不说是游戏令人遗憾之处。

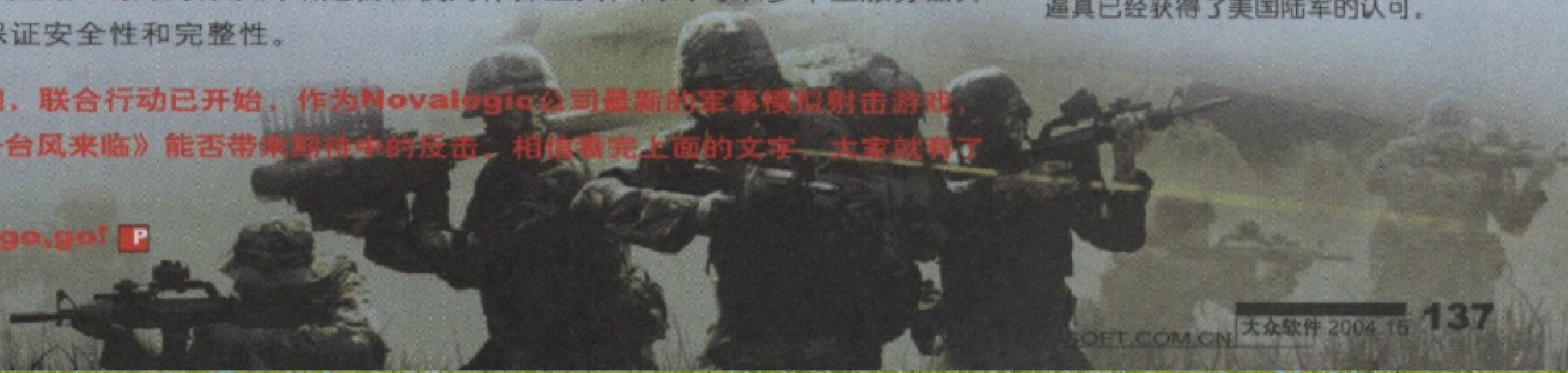

海陆空三栖大作战。

专为对战而设的扩展功能

随着宽带网络的普及，语音通信已成了不少玩家联机对战的所需，继承了《三角洲特种部队》支持语音通信的扩展功能，玩家只要给电脑配上耳麦，立刻就可同其他玩家进行语音通信。尤为值得一提的是，《联合行动——台风来临》增加了"无线电呼叫功能表"，方便玩家间的快速交流，同时也可避免深更半夜大呼小叫影响别人睡觉的尴尬问题出现，可以算作本游戏的一处创新。

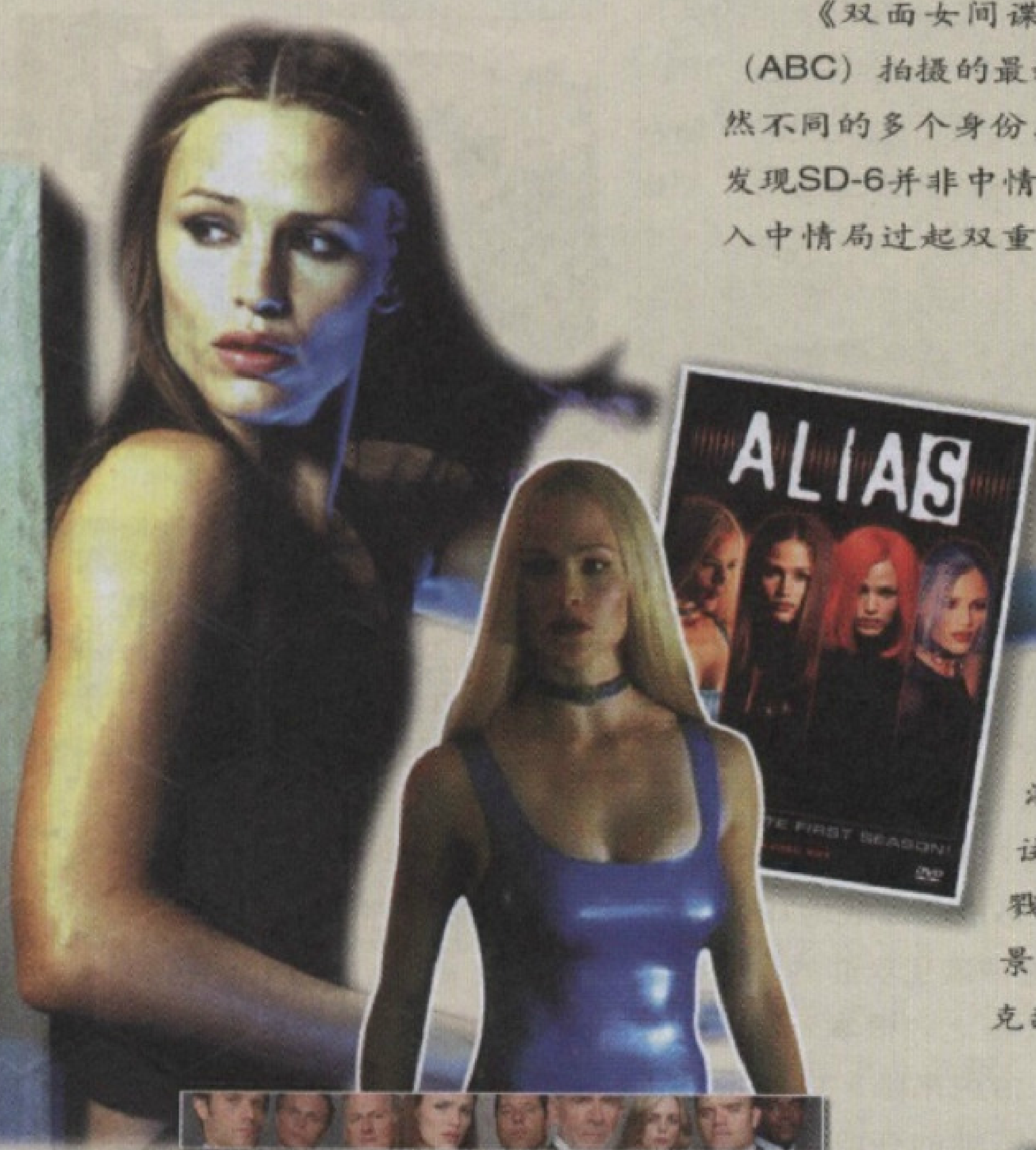
作弊一直是联机对战中最让人气愤的问题，但大部分的时间里除了玩家间自律外，很难有办法控制作弊问题的出现。Novalogic公司将反作弊工具直接内建于游戏中，自动扫描游戏者电脑用户端的内存以判断是否在使用作弊工具，同时可从多个主服务器升级该工具，以保证安全性和完整性。


再也不必担心会飞出地图，游戏地图的逼真已经获得了美国陆军的认可。



战斗已打响，联合行动已开始，作为Novalogic公司最新的军事模拟射击游戏，《联合行动——台风来临》能否带来期待中的反击，相信看完上面的文字，大家就有了自己的答案。

Let's go,go,go! P



《双面女间谍》（又译名《双面娇娃》、《特工风云》）是美国广播公司（ABC）拍摄的最新间谍动作电视连续剧，故事描述的是年轻美丽的Sydney拥有截然不同的多个身份，表面上是大学研究所的学生，实际是SD-6组织的情报员。后来发现SD-6并非中情局的分支机构，为了摧毁这个组织为死去的男友报仇，她申请加入中情局过起双重间谍身份的亡命生活，最后发现关系疏离的父亲竟然也是双面谍，母亲更是要置她于死地的犯罪集团首脑。

《双面女间谍》的剧情扑朔迷离，节奏明快，惊悚万分，在今年的艾美奖上同时拿到最佳男女主角奖，詹妮弗·嘉纳凭借矫健的身手迅速走红，也因此片获得美国中央情报局（CIA）的邀请，为其拍摄招聘广告。Acclaim亦以此为题材开发了这一款动作冒险游戏，推出PC、PS2和GC多种平台的版本，它与间谍题材的游戏名作《细胞分裂》、《合金装备》有相仿之处，不过更注重情节和人物细节的刻画。游戏的女主角精通跆拳道和各国语言，和007电影一般在任务中尝试使用各种伪装和新型武器。既然是间谍潜入类的游戏，搏斗和杀戮并不是重点，而在于隐秘行动、兵不血刃地完成任务，因此在场景中要审时度势，作出最有利的判断，利用花样繁多的新奇道具来克敌制胜化解危机。

双面女间谍

■辽宁 枫红一刀流（本刊特约作者）

精品	总评 8.2
制作	Acclaim
发行	Acclaim
载体	CD X 2
类型	动作冒险
语言	英文
环境	WIN98/Me/2000/XP

文化包容性：7 上手精通：8 画面：9 音效：9 创新：8 剧情：8

配置要求	
CPU	PentiumⅣ 1.6GHz
内存	256MB
显卡	32MB以上
硬盘	1.2GB

第一关 蒙特卡洛娱乐场
Monte Carlo Casino

本关道具：

放射血清（Tracer Serum）：无色无味的液体，里面的放射性物质能被人造卫星定位追踪，服用后药效可持续24天。

微型解调器（Remote Modem）：此设备可以连接任何电脑的接口，分析破解使用中的安全协议，并把下载的数据资料发送给总部。

衣架（Change Costume）：置放各样的服装，如侍应生服装、紧身服、医生服等，以适应各种场合的需要。

开锁工具（Lock Pick）：挑针和微型转矩扳手的组合，能拨动多角度的销针以开启各种锁具。

指纹复制器（Finger Print Replicator）：读取对象的指纹可制作出指纹胶模，贴在主角的指尖能欺骗指纹安全识别系统。

视频捕获器（Razor Prism）：从电缆中截获正在传送的图像数据并还原成图像，可以看到远端摄像头所拍摄的图像。

Sydney以侍应生的身份来到位于摩洛哥的蒙特卡洛娱乐场进行调查，不久前中情局的眼线Jacobs在这里突然失踪，可能与俄国神秘Rambaldi组织进行的“机器”计划有关。这家娱乐场为英国商人Sark先生所有，他目前正积极与Rambaldi组织的首领Anna秘密接洽，这次行动希望从娱乐场中找到有关“机器”计划的线索。

进入娱乐场往右上台阶，在角落的沙发处找到看报的Dixon，从他手上拿到任务道具，然后到吧台与同样装束的领班谈话，要一杯鸡尾酒（血腥玛丽），趁领班转身走开时切换到道具菜单，将放射血清投入鸡尾酒中。把鸡尾酒端给右前方沙发的司机，司机一饮而尽，这样卫星定位系统就能及时追踪Sark的去向。接下来要前往厨房的冷藏室寻找Jacobs最后留下的情报光碟，趁领班离开吧台绕到里面推门到厨房，这里有两名守卫可直接杀掉，也可小心地避开，进冷藏库找铁锤打碎角落的冰块拿到光碟。离开冷藏库后往左边的大门走，大厦的会议室是Sark经常出现的地方，先

到那里收集情报吧。

由厨房到走廊避开摄像头和守卫，往左进电梯到三层走廊，在这里会遭到两名守卫的攻击，用拳脚将他们解决。进会议室在桌子上找到一部电脑，用微型解调器破解电脑的安全系统，密码是随机产生的，用A、B、C、D四键的不同组合来尝试，成功后下载电脑里的资料，然后前往娱乐场的地下室调查。

由电梯回到一层走廊，躲在架子后面等守卫往右离开，绕到走廊左端发现电梯坏掉，将箱子拖到电梯门前站上去，由上方的窗口爬入（B-W）电梯井，右移落身到平台再找到竖梯一直爬到底部。地下室是间较大的仓库，由货箱间往右绕过去找到一道铁门，将门口的守卫撂倒后进警卫室，在里面将守卫杀掉，操作控制台上的电脑得知前往车间的走廊上有几部摄像头，根据Vaughn和Marshall的提示，要找到电缆的接线盒安置视频捕获器。离开警卫室穿过货物到达对面通道，趁守卫走开跑到铁门前使用工具打开门锁（用W、S、A、D方向键拨动锁销，按空格键确定）。进入屋子，在墙上的接线盒安放视频捕获器，这时有守卫冲进来攻击，杀掉他们后在仓库的另一侧找到安全通道的铁门，进去后可看到截获的摄像头视野图像，由此判断摄像头的工作状态，避开它们到达走廊另一端。进入车间1，下楼梯会收到Marshall的信息，得知放置的视频捕获器被守卫发现并拆卸下来，这时有一名守卫开门进来，在其下楼梯时将其杀掉，搜索尸体拿回视频捕获器。附近的守卫闻声赶来，使用拾到的枪支射杀。在楼梯口有铁丝网隔离的电梯间，目前还进不去。穿过车间上楼梯来到车间2，可看到平台下面的守卫，趁他站到墙边时使用凌空一击（Alt）杀掉他，另一名用枪射杀，往右下楼梯路过一间警卫室到控制室。控制室由于墙上安装了传感器，一旦触发警报会释放毒气，因此不能贸然接近中央的电脑。退回到警卫室杀掉里面的守卫，在屋子里拿到钥匙卡，回到车间2走右边的门到二层，用钥匙卡进入警卫室，用墙上的开关开启车间1的升降梯。回到车间1乘升降梯到二层，杀掉守卫由窗户爬到外面的小巷，杀掉沿途的敌人，小心避开转角的自动枪塔，到小巷的尽头由货车尾部爬入车厢，不久被货车拉回地下室的大仓库。跳出货车绕到车前杀掉守卫，由墙上的竖梯爬到屋顶的铁梁上，沿铁梁一直走到对面墙上的风道爬进去，跳到走廊的一端爬梯子下去，钻出墙洞发现回到那间有传感器的控制室。由空中的铁管爬到房间中央，跳落下来操作电脑将四周墙上的传感器关闭。往前到实验室看到玻璃罩防护的密室，里面置放的就是Rambaldi组织的激光武器样本。密室周围是环形的走廊通道，两侧各有一间实验室和两名科学家，并且还分别连接着一部电脑终端。先往任一侧走杀掉科学家，使用指纹复制器取到指纹，然后清除附近所有的持枪守卫。调查任一侧的电脑终端，使用解调器进入电脑系统，这时出现50秒计时，马上朝另一侧的电脑终端跑过去，在时限内使用指纹复制器打开密室大门，进入密室拿到武器样本。

在实验室有部电梯可直达娱乐场的一楼，不过要解除掉走廊上的摄像头。在环形走廊上寻找三只接线盒，使用获得的激光武器样本将它们全部摧毁，这样摄像头就会停止工作。由电梯回到一层走廊，杀掉守卫进入会议室，躲在吧台里面偷听Anna和Sark的谈话，然后小心地回到电梯降到下层，在厨房里与Sark不期而遇，施展拳脚将其打倒。跑回到娱乐场大厅不要乱闯，四周的每道门里都会涌出打手，这时跑到吧台右侧的窗前，灵巧地跃身飞出窗外，落在Dixon驾驶接应的汽车里……

第二关 沙特阿拉伯博物馆

Saudi Arabia Museum

本关道具： 女子制服、开锁工具、微型解调器、紧身衣。

激光断续器（Laser Beam Interruptor）：精巧的磁力手枪，能朝激光探测器发射断续器，将探测光线截断并反射回去而不会触发警报。

微型照相机（Mini Camera）：具有长焦镜头的微型数码相机，通过卫星能实现远程传送。

微中子探测器（Neutrino Reader）：能扫描探测人体发出的微中子信号，从而实现远程跟踪和搜索。

经过对武器样本的测试分析，中情局断定这种武器具有洗脑的作用，



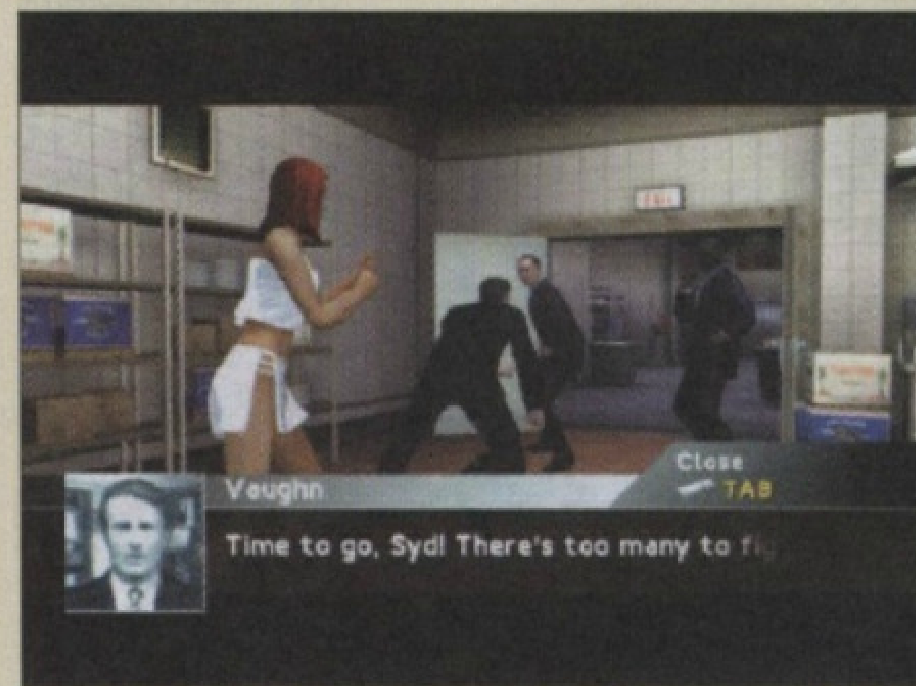
小心地避开守卫目光潜入厨房的冷藏库。



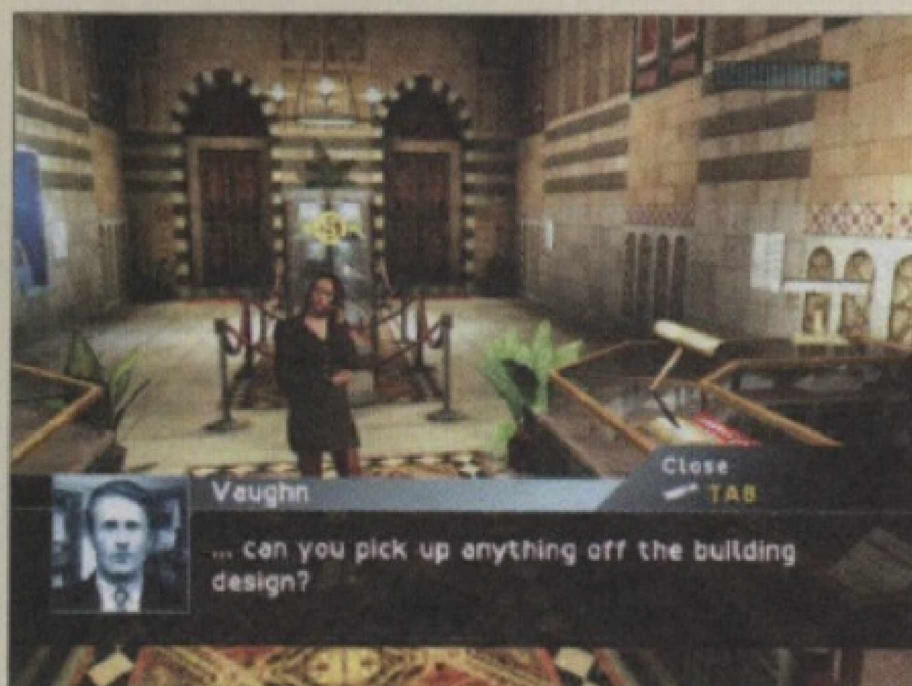
在这里使用凌空一击，由平台跃下击毙下面的守卫。



杀掉实验室里的科学家可取到指纹。



在这里遭遇大批的守卫，总部提示主角不必恋战。

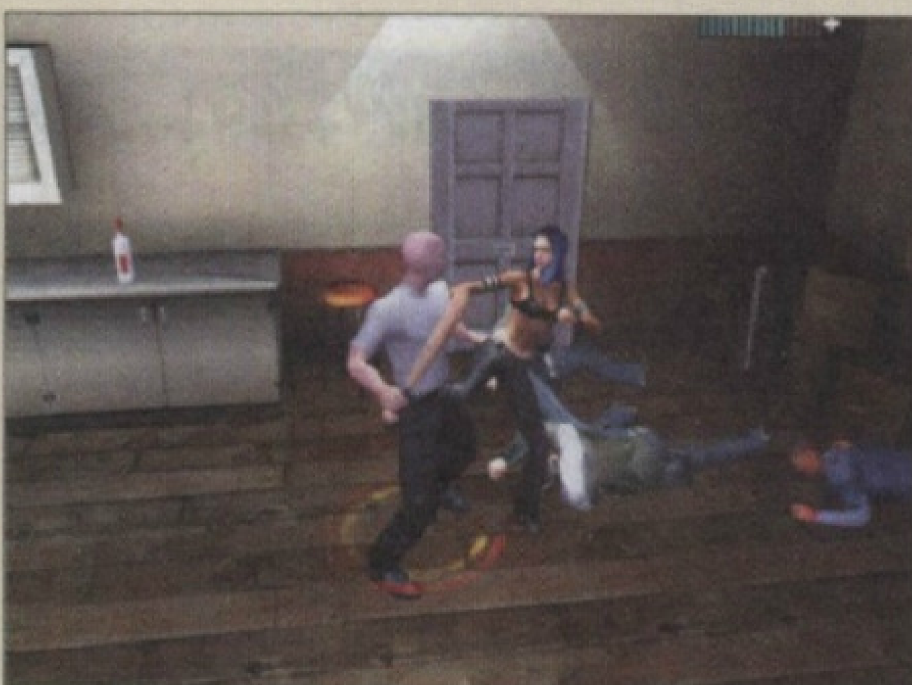


主角以投资商妻子的身份来到博物馆调查。


我使用双节棍，哼哼哈嘿!!



追随逃跑的Anna穿过一座院落。


在罗马尼亚的一间酒馆里寻找线索。

能控制人的心智和行为，如果被匪人利用，后果相当可怕。这种武器已有600年的历史，不可思议的是竟使用了那个时代不可能掌握的微中子技术。目前这种武器还缺少两个部件：激光棱镜部分和动力电池。据悉武器的电池部分藏匿在一具骸骨里，它被考古队在沙特阿拉伯发现，Anna和手下正赶往那里寻找它，因此Sydney风尘仆仆地赶到沙特阿拉伯博物馆，希望在对手之前找到藏有电池的骨头。

进博物馆一直往里走，由于Sydney是以投资商夫人的身份拜访，警卫不会上前干预。上楼梯看到前面有激光探测器，碰到空中光线的话会触发警报，在这里要使用激光断续器将光线截断，穿过后再将断续器拆下以备使用，主角的身上有两只断续器可用。往前上楼梯拆解激光线到走廊，这时系统会提示换上紧身服。来到下一间大厅看到平台尽头有一部电脑终端，拆解激光过去操作电脑将平台的所有探测器解除。下楼梯杀掉守卫，穿过两个大厅找到主控室，使用解调器进入电脑系统下载数据然后发送回总部，得到总部反馈的信息，得知Anna一伙已经侵入博物馆，下面要快速收集博物馆中的六块骨头，骨头的位置在地图上有标识，行动前先查看一下。由主控室对面的门来到一间展室，抢到展台上的冷兵器杀掉屋中的敌人。进入左边的房间从展柜上拿到骨头1。由楼梯回到一层，在楼梯旁的大厅展柜找到骨头2，骨头3、4在西南的展室里，骨头5、6在西北的展室里，行动中会遇到荷枪实弹的武装分子，要抢到枪逐一清除掉。集齐六块骨头后收到总部发来的信息，得知博物馆的地下室藏有更多的骨头。这时回到主控室旁的展厅，打倒Sark后进入一间施工的大厅，沿脚手架上的竖梯一路爬到底部，来到地下室发现大堆的骨头已被Anna的人拿走，在展柜上还剩下一些文物，这时要在30秒的时间内使用微型照相机对柜里的文物拍照。

离开地下室时看到Anna正在逃离，这时要追随她一起撤离博物馆，因为总部的电脑系统被敌人入侵，原定的逃离路线已有敌人埋伏。由竖梯爬上去到一层，穿过走廊和大厅到达地图东南房间的安全通道。出去后穿过院落和几幢建筑，最后找到一道楼梯跑上屋顶，看到Anna跳上直升机离开……

第三关 沙特阿拉伯遗迹

Saudi Arabia Ruins

本关道具： 开锁工具、微型解调器、微型照相机。

傍晚时分来到野外的废墟展开调查，这里就是考古学家挖掘到骸骨的地方。由于Marshall被Anna的手下捕获，Vaughn率队前往救援，下面的行动将由Dixon通信联络指导进行。废墟间由广场和房间走廊组成回字形通道，沿途会遭遇大批敌人，不过借着夜色和断墙的掩护大可避免战斗，可使用夜视镜来观察地形，使用热像仪来判断敌人的位置动作。沿通道顺时针到达地图东北方的小巷，往前绕到里端的屋里找到存盘点，出屋后跑到废墟中心院落找到Anna一行，这里停放着一辆运载核弹的军用卡车。Anna逼迫Sydney现出身形，将她与Marshall博士绑在一起并启动了炸弹，这时有45秒的脱逃时间。利用博士口袋里的工具打开手拷，然后使用微型解调器解除炸弹的起爆程序，两人一起逃上卡车离开……

第四关 罗马尼亚酒馆

Romania Tattoo

根据中情局提供的情报，Sloane最近在罗马尼亚首都布加勒斯特收购了一家疯人院，激光武器的研究就在那里继续进行着。Sydney此次行动的目的是要潜入疯人院摧毁激光武器的动力电池，并想办法营救被关押的Jacobs和Caplan博士。疯人院的大门需要找到钥匙卡才能潜入，因此在前往疯人院之前主角来到附近的酒馆调查。

在开始的房间杀掉两名敌人，搜索尸体拿到钥匙，用它开门到下一房间，杀掉里面的所有杀手，搜索尸体得到一张钥匙卡，并在他的手臂上找到特别的图案。疯人院的防御系统采用先进的生物扫描技术，生物传感器可以识别图腾的形状和颜料，这种图腾纹身就是出入实验室的通行证。

第五关 布加勒斯特疯人院

Romania Asylum

本关道具： 微型照相机、开锁工具、微型解调器、医生服、紧身衣。

电磁脉冲枪（EMP Gun）：在六米距离内能对电子设备发射电磁波，干扰其工作状态60秒左右的时间，并且能打飞轻金属物体。

DNA扫描仪（DNA Scanner）：高级生物扫描设备，读取生物的DNA与远程的数据库进行比较。对生存的生物须保持六米以内距离，死亡的生物需要近距离接触。

硝化甘油（Nitroglycerine）：摧毁Rambaldi组织激光武器能量电池的化学混合物。

将垃圾箱推到门前跳上去，越过铁栅门落身到阴暗的雨巷里。小巷里有巡逻的守卫，先沿左墙前行藏身到箱子后面，趁守卫走开用电磁脉冲枪摧毁转角墙上的摄像头。等守卫走到巷口不动时摸过去杀掉（使用隐秘攻击），拾到枪支后将前院里的守卫陆续引到小巷里杀掉，总共有六名。这里也可兵不血刃，利用箱子和救护车的掩护穿越小巷和院落。

进入疯人院前厅存盘，两侧的铁栅门都通往一层大厅，往左进门杀掉守卫夺枪，将大厅里的守卫全部解决掉。在西北角的警卫室里有两名守卫，从窗口将之射杀。进入警卫室用工具打开后门，出去是牢房的走廊。杀掉一名看守搜到一把钥匙，沿走廊左转到西北角的房间找到Caplan博士，对话得知他是被一道光线击中眼睛后受人控制，神昏志迷地为Sloane的实验室工作。博士还说进入楼上的实验室需要特别的图腾，不久前一名死亡的科学家被存放到太平间的冷柜里，希望在太平间能找到所需要的图腾和颜料。

用钥匙打开Caplan的房间铁门，然后护送他离开疯人院前厅的大门，得到牢房走廊尽头电梯的密码。回到牢房走廊乘电梯到地下室，沿走廊左走找到太平间，不过大门锁住进不去，钥匙在地图西北警卫室的一位警官身上。往回走遇岔路左转解除摄像头，往前找到警卫室的大门附近有两名守卫，将他们逐个引出来杀掉。拾到枪后不要由正门进入，绕到西侧走廊杀守卫，由竖梯爬上去到达警卫室的屋梁上，跳落到屋角射杀里面的守卫，搜尸拿到太平间钥匙。进入太平间发现有很多具尸体，用DAN扫描仪进行对比，最后确定左边第二格冷柜的尸体就是要找的。将右边的X光机推到尸体旁进行检测，Marshall根据发送的数据分析出图腾颜料的化学成分。进入库房杀掉里面的工人搜到储藏室的钥匙，回太平间用钥匙打开储藏室的门进去，发现房间被栅栏和铁丝网隔为两部分，里面的货架前有名看守走动。先爬上左边的柜子，由空中的铁管爬入铁丝网的缺口，落身到下面的货架顶部。往右边走过去，遇到障碍物可落身抓住边沿横移过去，即使被看守发现也打不到。在货架的末端拿到一瓶颜料，跳到另一只货架上拿到第二瓶，然后按原路返回到太平间外的走廊上。

往地图东南方探索，在一间屋里杀掉医生和打手，从医生身上搜到一套医生制服，然后回到太平间西侧的铁门上楼梯，换上医生服装穿过守卫森严的走廊找到实验室的大门。实验室分为两层，在下层的三只柜子里找到激光武器所用的电池部分，柜门需用上层的电脑来打开。攀到屋角隔离室的顶部，跳起抓住空中的铁管爬到上层平台操作电脑。打开柜门后返回下层用微型照相机给电池拍照，然后分别将三只电池收集起来，这时得到总部发来的警报，Sark正在返回实验室的途中，如果被他发觉电池被窃或有人进入实验室任务即告失败。

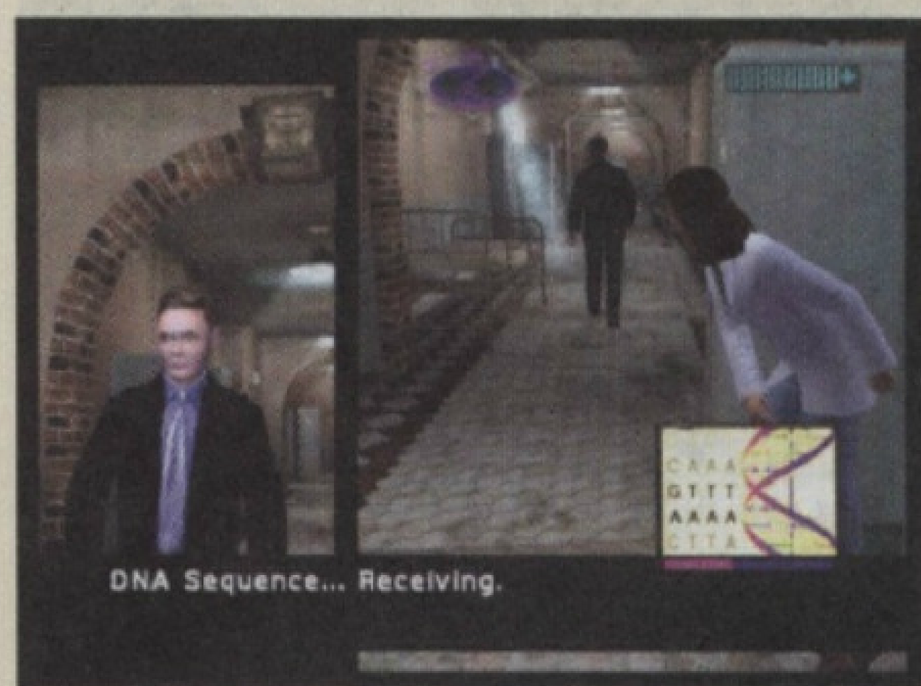
在室验室的角落有台激光机器，快速跑过去将三只电池插入右侧的三个圆孔里，然后再跑进那间隔离室，等Sark进来后会四处走动查看，确实安全后会吩咐手下将Jacobs架上手术台，要进行激光设备的临床测试。接下来有60秒的时间，跑出隔离间，跑到激光左侧操作电脑终止激光射线，将打手杀掉后用工具将Jacobs手脚的锁具全部打开。操作激光机器将对面的接线盒破坏，打开卷帘门后看到下层的房间墙上还有一只接线盒，同样将它射毁，打开逃亡的通道后Jacobs会自行逃走。到激光机器的右侧将三个电池收到身上，再到左侧安置硝化甘油炸药。由下层房间的窗户跳到储藏室，爬过柜子到门口收到总部信息。接下来的任务是收集Sark的DNA信息并想办法将他带回中情局总部，他如今正穿过外面的走廊，马上推门出去切换到隐秘行动状态，跟在他身后并保持一定距离便会出现DNA图表窗口，表示信息在收集中，如果距离过远，信息会中断。在走廊两侧有柜



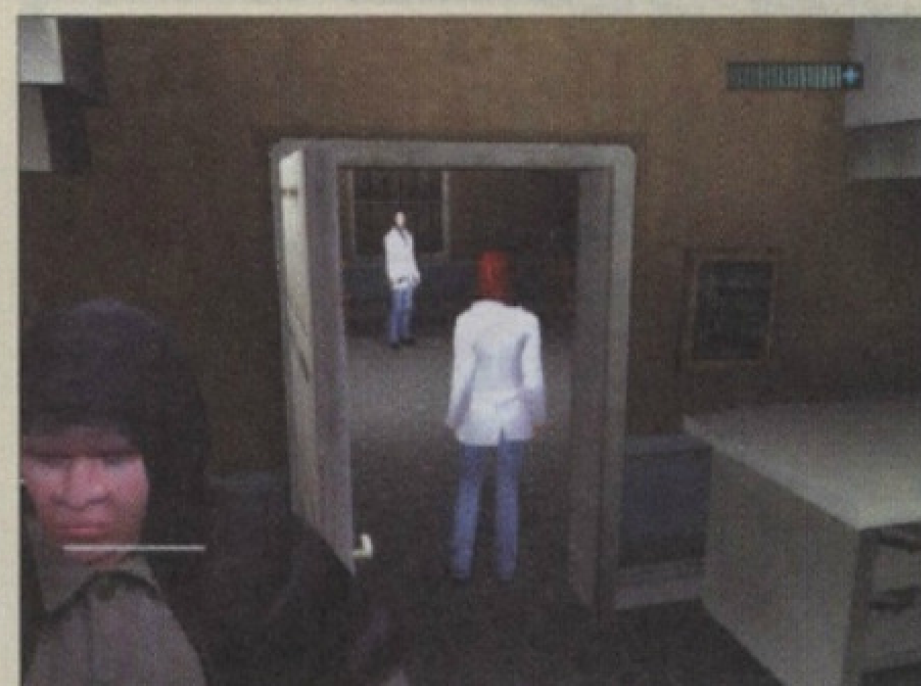
护送Caplan博士逃离疯人院。

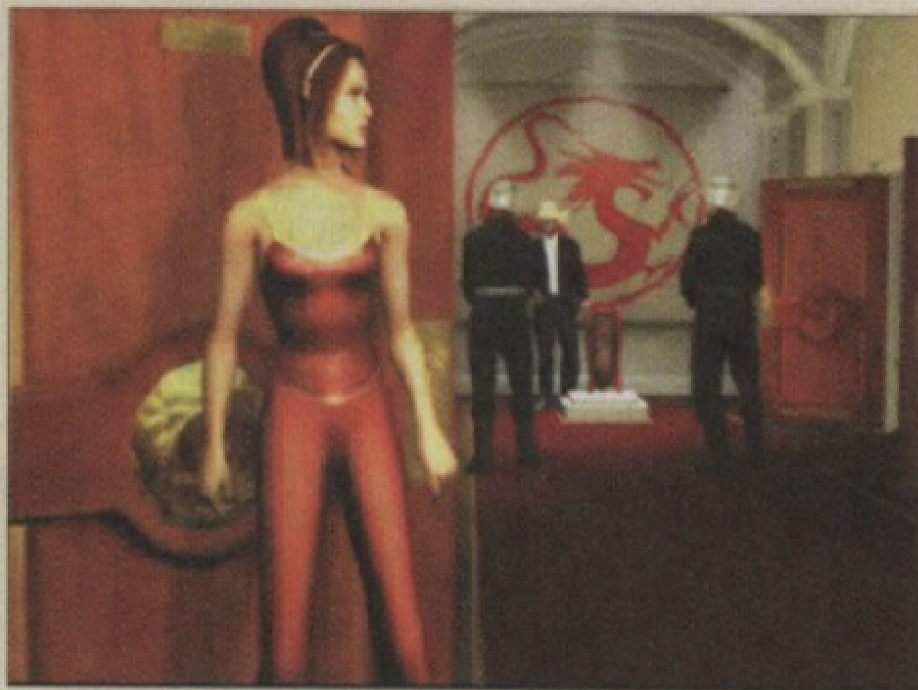


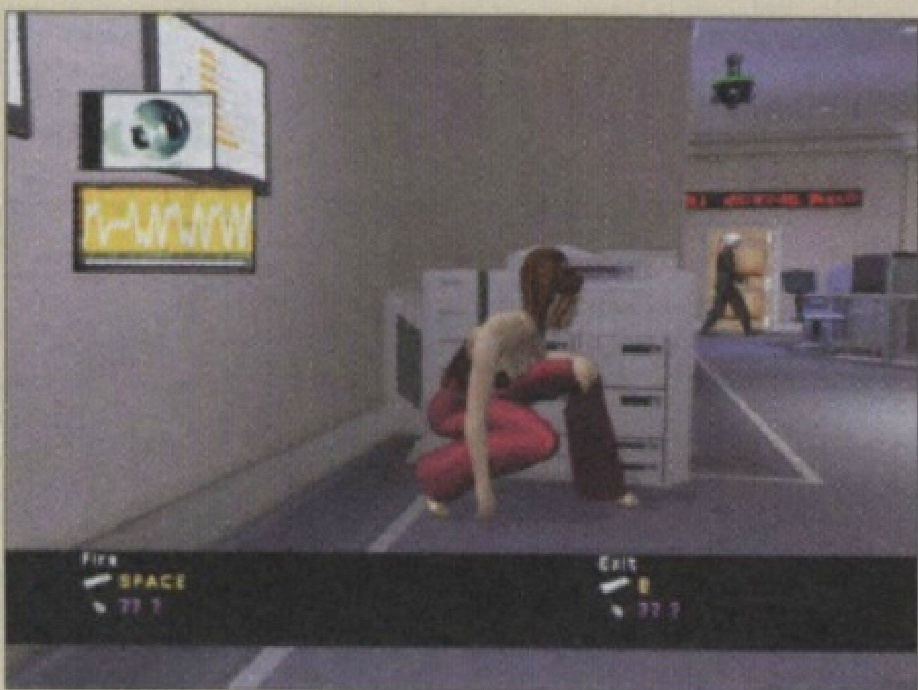
吊挂在铁管上避开巡逻的守卫。



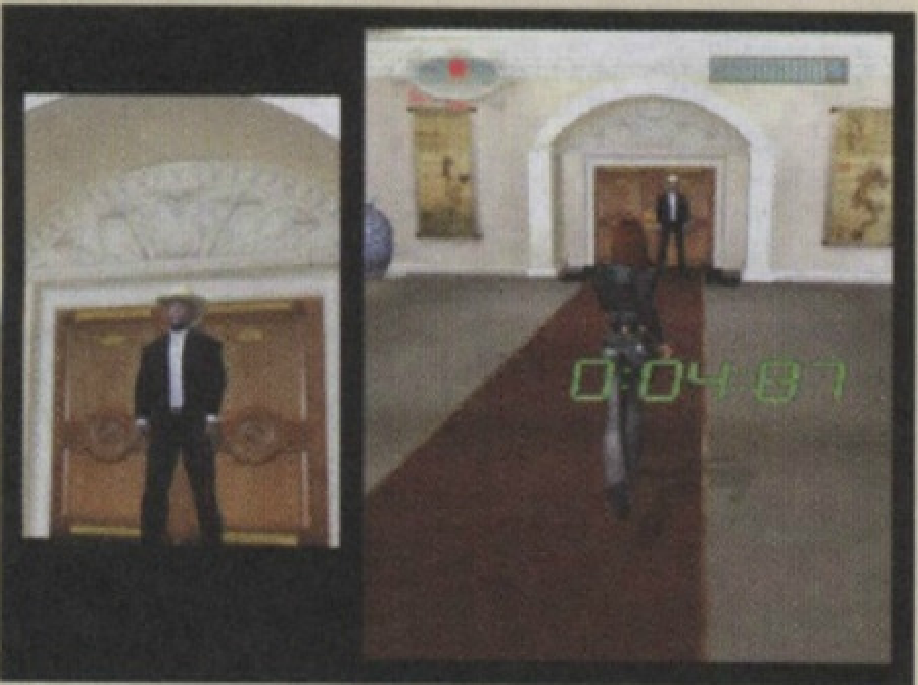
跟踪Sark扫描收集他的DNA信息。


杀掉里面的护士可拿到一支注射器。


在同伴的掩护下潜入香港公馆。


使用视频干扰器使摄像头暂时失去作用。


看看里面的状况再行动不迟。


还有几秒钟炸弹就会爆炸，赶快离开吧。

子和箱子可以掩身藏形，他会不时地驻足回身观望，被发现的话任务会失败。完成收集DNA的任务后要寻找两样任务道具——镇定剂和注射器。穿过病房到走廊上，先往右转，柜台附近有不少守卫，进到里面的房间杀一名护士搜到注射器。沿走廊往左边一直走，在左侧的药房找到镇定剂。拿到两样道具后在走廊的病房里找到Sark，在这里他是打不死的，只能智取。在将他打倒的一瞬间会出现“使用注射器（Use the syringe）”的提示，迅速按动作键（B）确认，Sark终于乖乖躺在地上不动了。回到走廊尽头的柜台处找到轮椅，再到病房将Sark搬到上面沿走廊过去，避开守卫的目光抵达电梯前。将轮椅推到电梯里发现电源被切断，将对面房间的小车推到电梯前，跳上去攀到天棚顶修理线路，使电梯顺利降落下去。当主角跳落到走廊时被守卫和打手包围，这时甩开他们到墙边拿武器，集中力量干掉有枪的家伙，拾到枪，射杀余下的打手。推着轮椅沿走廊前行，途中还会遇到打手，跑到尽头用工具打开铁栅门的锁出去，将轮椅推到疯人院的大门结束任务。

第六关 香港公馆

Hong Kong Embassy

本关道具： 开锁工具、微型解调器、晚礼服、紧身衣。

视频信号干扰器（Signal Jammer）：干扰摄像机工作的电磁波发生器，附着在电路板的同轴信号分配器上，在1000米的范围内产生10秒的作用时间。

高速移动硬盘（Hard Drive Downloader）：具有每秒40G的超快传输速度，可以下载存储电脑中的资料，具有卫星远程传送功能。

据中情局得到的资料显示，Anna将把一颗名贵的钻石应用于激光武器之中，如今这颗钻石收藏在Sloane在香港的豪宅之中，此次任务是潜入这间豪华公馆偷窃钻石。据Marshall博士介绍，公馆的防御系统中有病毒程序，如果能下载到病毒的话可由他进行破译，找到进入实验室的方法。

Sydney身着晚礼服潜入公馆，下楼梯进入女洗手间藏身，不久会有一名女守卫进来，趁她使用烘手机的时候由背后击倒她（隐秘攻击），从她身上搜到钥匙卡。退出洗手间用钥匙卡打开安全门，在走廊找到控制室，从地上拾起地图并在角落装置前使用视频信号干扰器。这时要前往图书室，由安全通道前行穿过一连串的办公室和走廊找到楼梯，途中的摄像头仍要用干扰器来对付。

穿过上层办公室到走廊，看到Sloane由图书室出来和一名守卫一起在走廊上巡视，这时要利用两侧的房间藏身，趁他们走开时回到走廊接近图书室大门。进入图书室杀掉里面的两名守卫，从他们身上找到图书室大门钥匙。将书架上的一本书推进去打开密室暗门，进去后操作桌上的电脑使用移动硬盘下载病毒样本，下载的过程中会收到总部发来的警报信息，有一群守卫正朝图书馆这边冲来。这时马上离开密室跑到大门处使用图书室钥匙将门反锁住，等病毒下载完成后由窗户跳到外面的平台上，贴住外墙壁往右方移动，避开移动的探照灯到达右端。由竖梯和铁管攀越几个平台找到卫星信号接收器，用方向键调整它的方向，将其调向屏幕左上位置（六条刻度全满）表示接收信号良好，按空格键开始向总部发送数据。

由楼顶天台爬竖梯下去，调查窗户里的动静，跳进去杀掉两名守卫搜到一把钥匙。开门到走廊往右走，穿过两间办公室找楼梯间下去到停车场。停车场分上下两层，往地下室的楼梯间在下层正中的屋子里，先在上层用干扰器解除掉屋顶的摄像头，跳下去杀掉守卫进入楼梯间。到地下室是宽敞的仓储区，先着手解决里面的五名持枪守卫，然后到左边控制台启动空中的吊车，攀上移动的吊车到达仓库栅门的另一端，进铁门到实验室外，将破译后的病毒程序植入电脑打开大门。进实验室杀掉守卫和科学家，用工具打开墙角的保险柜拿到钻石，然后由窗户跳到升降梯上回到停车场。这时发现一辆可疑的货车，跳入车厢调查桌上的电脑，下载完数据与Sloane展开对话，得知他已在公馆内放置了炸弹，在他离去后有10分钟的计时，接下来要在时限内将公馆里的四只警报器拉响使工作人员安全脱离险境。最短的行动路线是先往地下仓库找第一个，第二个在停车场上层找到，第三个在公馆顶层，最后一个则要回到公馆一层找到。接下来用钥匙卡开门回到公馆

一层的前大厅。上楼梯到二层进入正中的大门，在里面杀掉几名打手，然后冲到舞台，在钢琴下面找到拆卸炸弹的Dixon，对话后两人以闪电般的速度朝公馆的大门逃去……

第七关 巴西里约热内卢夜总会（1）

Rio de Janeiro Warehouse: Nightclub

本关道具：微型解调器。

冷冻枪（Coolant Gun）：发射液化氮的手枪，强大的冷冻效果可使锁头、激光探测器等目标在数秒内失去作用。

密码破解器（Keycode Scrambler）：作用于任何密码锁的键盘，破译出正确的通行密码。

摄像机（DV Recorder）：将图像声音同步记录的装置，具有卫星传送功能。

中情局得到情报，Anna赶往巴西将与Sloane进行会晤，如果能窃听到他们的谈话内容，将了解他们研发激光武器的细节。一开始Sydney在右侧屋顶上跟踪在街道上行走的Anna，开始她行走的速度很慢。从容解决掉屋顶的守卫——悄悄摸到身后使用隐密攻击或一脚踢下去。沿屋顶前行在左侧找到木梯下去，到达小巷左侧的屋顶。避开上面的守卫，绕到对面的脚手架，爬竖梯下去落身到街道尽头，由对面的门进入屋里。出去是停放货车的院落，避开守卫的目光由货车之间穿过去，跟随Anna的身影来到下一个院落，最后她由院落一端的大门消失。如果在行动中被她察觉，她会拼命地往前跑去，途中的守卫会聚拢过来，最后主角同样将目标跟丢。

收到总部发来的信息，得知Anna已前往附近的夜总会。先到院落的一角与Dixon会合，从他手上拿到冷冻枪和密码破解器，然后潜到院落的另一端使用冷冻枪将铁栅门的锁头打开，进去杀掉两名守卫。由铁门进货栈杀掉里面的工人，在角落的升降梯上使用密码破解器，算出密码后启动升降梯到地下室。通道上的激光探测器可用冷冻器暂时解除，逐个拆解移动过去，在地下室的右侧推门出去。沿走廊前行，看到左侧台阶上有探测器和守卫，不宜贸然冲上去。由转角的铁门进入厨房，穿出去到夜总会一楼前厅，穿过酒吧和舞池上的楼梯，在走廊杀掉守卫并解除掉墙上的摄像头。进铁门上楼梯到走廊，杀掉两名守卫后解除掉探测器。进入屋里操作电脑拿到钥匙卡，不料触发警报铁门自动关闭，屋子里开始弥漫起毒气，这时快速跑到门边使用冷冻枪将铁锁破坏，然后用特殊攻击踢开大门到走廊。沿走廊继续拆解探测器，进入右侧的酒吧，在安全门上使用钥匙卡，出去上楼梯到走廊，进入左边的蓝色房间里杀掉三名守卫，在里面操作电脑解除屋顶天台的自动枪塔。回到走廊继续前行，由左边的门来到天台，走到正中的天窗前调查并使用摄像机，这时出现游戏片头的一幕——一群守卫悄悄地包抄过来，Sydney一阵拳脚将他们解决掉，得知此刻的中情局总部正被一群恐怖分子袭击。

第八关 中情局总部

C.I.A. Rotunda

本关道具：

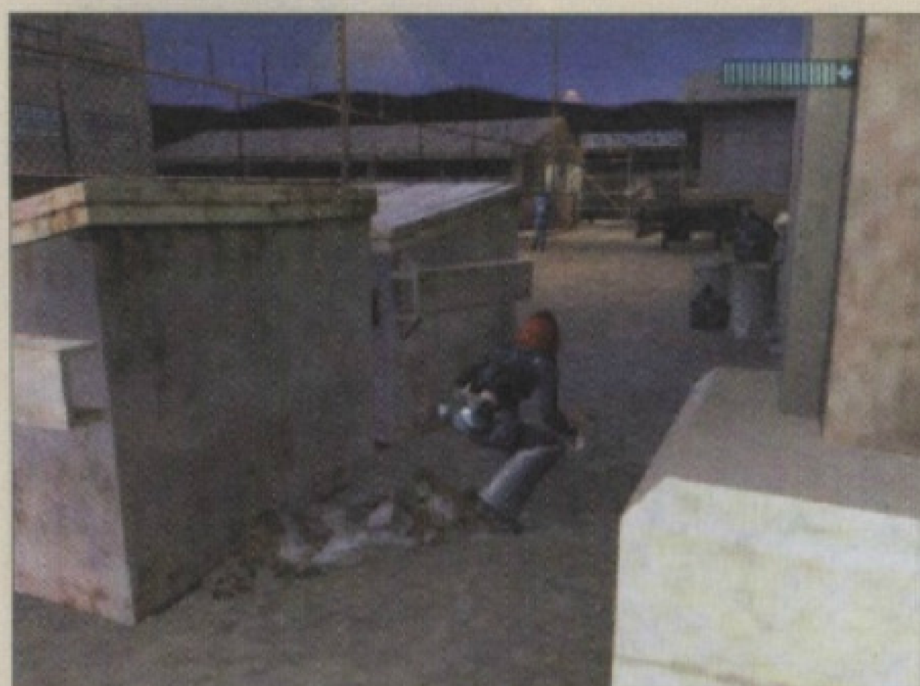
麻醉枪（Tranquilizer Dart Gun）：以镇定剂为弹头的手枪，具有精确的瞄准镜头，只是弹药非常有限。

中情局的防御系统在瞬间被人瓦解，恐怖分子顺利侵占中情局总部。Vaughn决定单独行动找出事件的真相，恢复与Sydney的通信，指导她完成在巴西的调查任务。由起始的房间出来到走廊，沿走廊按逆时针方向走，途中观察匪徒的视线，避开他们的视野，闪过几道门口，在走廊尽头进入办公室。杀掉里面的守卫抢到枪支，进入里间射杀四名打手，在桌上找到麻醉枪和钥匙卡。回到走廊来到中部，开门进入牢房区，沿铁栅栏跑到右侧，使用麻醉枪将牢房门前站着的三名守卫全部射倒，用钥匙卡将铁栅门打开，在里端的牢房里找到被关押的Sark。对话时Marshall持枪走了进来，将他制服后得知他是被激光武器射中后受人所制，在总部的防御系统中留下后门，造成敌人的可乘之机。

第九关 巴西里约热内卢夜总会（2）

Rio de Janeiro Warehouse: Nightclub

在与总部恢复通信后只有10秒时


院落一端的栅门铁锁可用冷冻枪来破坏。

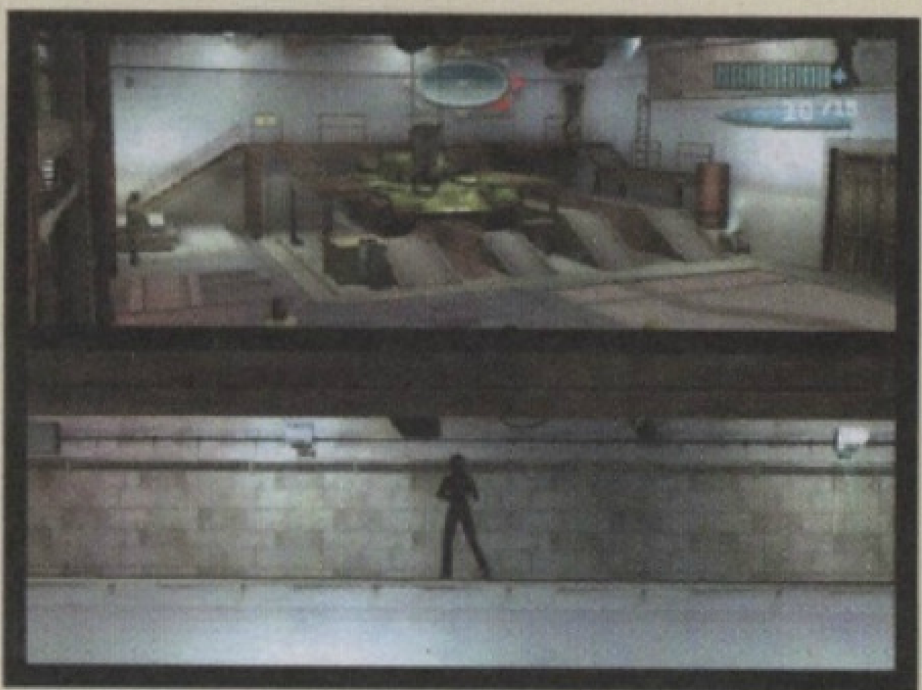

走廊里的搏斗。


潜入控制室解除天台上的自动枪塔。


避开恐怖分子的视线到达走廊的另一端。


纵横交错的激光不能再用冷冻枪拆解了。


在山坡上使用音波窃听器录制通行暗语。


由坦克车间的右墙避开守卫目光移过去。


进入基地核心摧毁最后的激光武器样本。

间撤离天台，超过时限会遭到自动枪塔的射击。以最快的速度跑到走廊里，杀掉里面的守卫抢到枪支。在走廊两侧都有激光探测器，横纵交错非常密集，因此不能再用拆解的方法通过。在走廊两端都有冷气管，将它击碎后将身体暂时冷却，然后迅速穿过走廊里的激光射线进入楼梯间。下楼梯由酒吧到走廊，T字路口的激光线可用冷冻枪逐根拆解穿行通过。从走廊尽头的楼梯下去到达一层的酒吧和舞厅，将里面的敌人全部杀光，由打开的大门离开夜总会。

第十关 俄国秘密基地

Russia:Bunker

本关道具： 微型解调器、电磁脉冲枪、激光断续器、开锁工具、视频捕获器、教徒黑衣、冬装紧身服。

音波窃听器（Sonic Booster）：可以将微弱的声音信号放大并过滤掉背景杂音，进行录制和播放，适用于任何地形和气候。

本关要前往俄国的Rambaldi组织秘密基地摧毁激光武器。空降到雪山顶后往南摸过去，由背后杀掉一名哨兵拿到来复枪，站到他的位置侦察下面的院落，发现每隔几分钟就会有一辆货车驶入基地，司机朝电脑说出暗语才能打开基地的大门。这时朝着电脑的方向使用音波窃听器，当司机要说出暗语时按下空格键录音，成功的话会触发动画，否则就要等下一辆车录音。完成后从山坡另一侧的石阶爬到下面，用枪射杀院落里的几名守卫，然后走到大门口使用音波窃听器播放暗语打开基地大门。

进入基地杀掉两名守卫，警卫室的后门用工具打开，往前来到坦克维修车间。车间分为两层，下层的右侧是升降梯，启动它的按钮在上层的控制室墙上，首先要取得进入控制室的门锁密码。杀掉一层的三名守卫，上层平台的守卫不要杀，然后到左边柱子后的接线盒上安置视频信号截获器，这样在上层守卫进入控制室时就能利用摄像头看到密码了。得到密码后到上层平台杀掉守卫，使用微型解调器进入电脑系统，接着会有60秒的行动时间，迅速冲到控制室前用密码开门，跑进去用电钮启动升降梯。返回一层乘升降梯下去，在途中与一名女武者决斗，击败她后往左由竖梯爬上去。上面的石壁上有数道激光防护，使用激光断续器逐根拆解过去，记住在第二根位置要将断续器留在上面，否则将不能通过后面的道路。绕到对面墙壁的洞孔钻过去，来到另一座较大的洞穴。注意观察在洞穴的上方有两座自动防御枪塔，这时主角要沿着空中的管道爬到两处平台上，利用电脑将两座枪塔的攻击状态解除掉，然后跳落地面将两名黑衣教徒杀掉。搜索女教徒的尸体拿到一件教徒黑衣。穿上黑衣伪装成教徒，往前由铁门到走廊通道，在行走过程中体能会逐渐下降，在教徒的睽睽目光下进入控制室，换上冬装后分别破解入侵中央柱子两侧的电脑，然后杀掉跑进来的教徒。往前发现被缚住的Sloane，跳下去打开他的手拷与之决斗，取胜后Anna会在上层出现并逃走。上楼梯来到另一处穴腹，不用理会纠缠的教徒，往右边跑跳到一辆坦克上，转动炮管轰击右侧冰封的山洞石门，调整位置将其炸开一个大洞。跳下坦克由炸开的洞口进去，下楼梯在大厅打败Anna，但她最终却死在老奸巨滑的Sloane刀下。来到激光武器实验室，在中央台座上使用断续器将激光截断，然后在末端的台座上使用视频截获器，这样激光经过截获器的棱镜折射到屋子中央的核原料上。大地开始巨烈地颤动，秘密基地即将发生毁灭性爆炸，最后主角有四分钟的逃跑时间，这段时间的动作必须流畅连贯一气呵成，稍有迟滞就会任务失败。由房间跑出去先存盘，跑上楼梯由炸开的铁门穿出去，不必理会追逐的教徒，跑到对面上楼梯和平台。在下一房间先跑到圆柱前启动电源开关，然后上楼梯乘电梯升上去。出电梯继续跑楼梯、爬平台和竖梯找到第二部电梯，同样要先启动电源开关才能启动。最后找到一道铁门需用工具打开，冲出建筑后爆炸声不绝于耳，山谷中的秘密基地于须臾间夷为平地，这时一架直升机从天际出现……

继《哈利·波特与魔法石》和《哈利·波特与密室》之后，EA推出的该系列游戏的第三部作品《哈利·波特与阿兹卡班的囚徒》不但延续了前作的游戏风格，而且增加了游戏内容并改进了游戏方式，使得游戏本身更具趣味性与娱乐性。在《哈利·波特与阿兹卡班囚徒》中，玩家将体验到哈利·波特在霍格华兹魔法学院第三个学年中所学会的魔法以及所经历的危险，并且首次能扮演罗恩·韦斯莱（Ron Weasley，繁体中文版译为荣恩·卫斯里）和赫敏·格兰杰（Hermione Granger，繁体中文版译为妙丽·格兰杰）进行游戏。有的时候，玩家将在这三个角色之间来回切换，分别进行冒险；而有的时候则需要三个人共同努力来解决难题和消灭敌人。当面对阿兹卡班魔法监狱脱逃出来的囚徒天狼星布莱克以及追踪他的狱卒催狂魔时，哈利·波特与自己的小伙伴表现出了过人的机智和勇敢，从而也使得这次冒险变得更加精彩（本篇攻略包含了全部秘密地点并集齐全套80张卡片）。

哈利·波特与阿兹卡班的囚徒

Harry Potter And The Prisoner of Azkaban

■游侠创作室 奥杰（本刊特约作者）

精品 总评 8.1

制作	EA Games
发行	EA Games
载体	CD X 1
类型	动作冒险
语言	英文/中文
环境	WIN98/Me/2000/XP

文化包容性：8.5　上手精通：8　画面：8.5　音效：9　创新：7　剧情：7

配置要求
CPU：PentiumⅢ 800MHz
内存：256MB
显卡：32MB以上
硬盘：700MB

霍格华兹的特快列车

从伦敦开往霍格华兹的特快列车在山间高架桥上飞速穿行。在左侧山坡上，一只黑狼睁大了双眼，凝视着列车在夜幕中渐渐远去，喉咙中发出了低沉的叫声。

车厢中，正在阅读报纸的罗恩突然惊叹，他告诉哈利·波特和赫敏，巫师天狼星布莱克从阿兹卡班的魔法监狱中脱逃出来。这个曾只用一个诅咒便杀死了13个人的邪恶巫师，竟然能从守卫森严的魔法监狱逃脱出来，真是令人匪夷所思。据传言，当初哈利·波特的父母就是被天狼星布莱克所出卖，才被伏地魔杀害的。如今，他又将对哈利·波特有所不利。因此赫敏叮嘱哈利·波特千万注意安全，不要去招惹麻烦。这时罗恩的宠物老鼠斑斑不知道怎么触怒了赫敏的小猫，被小猫一个前扑，吓得从座位上跳了下来，跑出了车厢。于是三人急忙去追寻老鼠斑斑。

沿着走廊向前走，看到老鼠斑斑从锁着的列车舱门下面钻到另一节车厢。施展Alohomora魔法将铁锁打开，然后爬过前面的箱子，从地上捡起几颗柏蒂全口味豆。以后可使用这些豆子在魔法学院中从乔治和弗雷的商店或是其他学生那里购买卡片等物品。

进入下一节车厢，施展Depulso魔法将巨大的木箱推开，从木箱两侧的箱子里面拿到全口味豆。接着施展Alohomora魔法将前方左右两侧的铁门打开，从里面的箱子中再拿到一些全口味豆。在下一节车厢中，哈利·波特、赫敏和罗恩三人一起施展Alohomora魔法，将左侧橱柜上的魔法锁打开，露出一座石像怪雕像。向石像怪施展Lumos魔法，光芒闪过之后，前方呈现出隐蔽的车厢。走进车厢，三人遭到几本魔法书的攻击。施展Depulso魔法将它们打落，然后在车厢尽头右侧的铁栅栏里面拿到全口味豆。接着施展Depulso魔法推动墙壁上的魔法标志，将车厢左侧的铁栅栏门


与“怪兽的怪兽书”复制本战斗。


罗恩施展魔法阻挡催狂魔进入车厢。

打开，从里面的箱子中拿到全口味豆。

穿过下一节车厢，三人遇到了马尔福（Draco Malfoy，繁体中文版译为马份）。这个家伙总是给哈利·波特制造麻烦，这次又从铁笼中放出了“怪兽的怪兽书”复制本，朝三人发动攻击。对付“怪书”最好的战术是让罗恩和赫敏先施展Rictusempra魔法攻击它，等到它朝着三人冲过来时，再让哈利·波特施展Rictusempra魔法将其打落，这样就可以一页接一页地将“怪书”消灭。否则，如果让哈利·波特先施展魔法攻击，“怪书”就会展开很多书页发动攻击，比较难对付。将“怪书”打败后，哈利·波特得到一张巫师卡。

在下一节车厢，三人总算追到了老鼠斑斑。当准备将老鼠带回自己车厢时，火车突然急刹车，一个鬼魂般的阴影打开车门，出现在大家面前。与此同时，哈利·波特也被阴影的邪气所麻痹，昏倒在地上。赫敏急忙施展魔法将车门关闭，告诉罗恩尽量拖延时间，不要让阴影伤害到哈利·波特，而自己则返回车厢去找卢平教授帮忙。这时罗恩需要连续施展Depulso魔法攻击车厢中不同物体上所出现的魔法标志，比如车厢的门闩、车厢左右两侧的箱子以及车门上方的笼子，让这些物体将车门堵住。可是最终阴影还是冲进了车厢。危机时刻，赫敏带着卢平教授赶来。卢平教授施展魔法将阴影赶出车厢外，救起了昏迷的哈利·波特。原来这个阴影是阿兹卡班派出追踪天狼星布莱克的狱卒催狂魔，他们怪异的模样让人看了不寒而栗。尤其是哈利·波特，很容易被催狂魔身上所带的邪气麻痹，为此卢平教授在后来专门为哈利·波特进行了对付催狂魔的魔法训练。


卢平教授赶来救下了哈利·波特。


参加黑魔法防御课的学习。

黑魔法防御课训练

哈利·波特三人很高兴回到霍格华兹魔法学院开始新的学习生活，而他们所上的第一节课就是卢平教授讲授的黑魔法防御课。在课堂上，卢平教授要求罗恩来完成本次课程的挑战。

身后的房门关闭之后，罗恩在卢平教授的指导下，朝着前方平台上的蓝色球体施展Carpe Retractum魔法，将自己牵引到平台上，然后朝着对面墙壁上的魔法标志施展Depulso魔法，在对面的平台上竖起另一个蓝色球体。再次向着蓝色球体施展Carpe Retractum魔法，来到对面的通道上。朝着右侧墙壁上的魔法标志施展Depulso魔法，在地面上露出一块魔法砖。向着魔法砖施展Spongify魔法，然后从魔法砖上跃起，借力跳落到上面的平台上。从平台上跳落到另一侧的坑道中，朝前面墙壁上的魔法标志施法将巨大的砖块拖出来。顺着砖块爬上去，向另一个魔法标志再次施法将另一块巨砖拖出来。爬上这块巨砖，然后沿着通道向前走，拿到第一块挑战盾牌。

穿过右侧的房门，朝门边的铁皮骑士施法拿到一些全口味豆（在游戏很多场所中都有铁皮骑士，朝它们施展Depulso魔法，可以或多或少地拿到一些全口味豆，千万不要错过），然后跳过前方通道上的深坑，进入下一个大厅。朝左侧的铁皮骑士施法将它向后推移，在它的左侧墙壁上露出一个魔法标志。对着魔法标志施展魔法，在房门对面的平台上竖起蓝色球体。向蓝色球体施展法来到对面的平台上，打开箱子（**秘密地点1**），拿到一些全口味豆和一张吸血鬼卡片。接着，朝前方平台上的蓝色球体施展魔法，飞身来到平台上，然后对着空中绳子上的蓝色球体施法，从前面左侧的墙壁上伸出两段木板。纵身接连跳过两段木板，在前方的平台上拿到第二块挑战盾牌，然后返身从第二段木板上跳到木板对面的通道中。


只能用巫师爆竹对付的小恶魔。

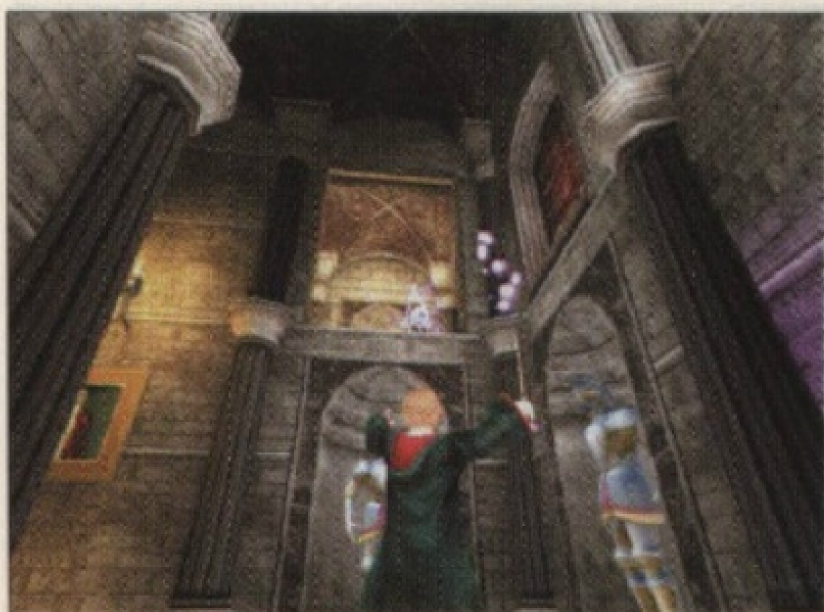
在下一个房间中，罗恩将面对几个小鬼的挑战。它们不但不惧怕魔法的伤害，而且会向罗恩投掷出爆炸性的巫师爆竹。而罗恩对付它们的办法也只有在小鬼投掷出的爆竹爆炸前将其捡起来，再掷向小鬼，以其鬼之道还治其鬼之身。先后将三个小鬼干掉后，房间中央的地面上露出一块魔法砖，还蹦出几个南瓜馅饼（与全口味豆一样，用以购买卡片等物品）。拿上南瓜馅饼，施法将房间中的两个橱柜打开，得到一些全口味豆和巧克力青蛙（补充体力），然后对着魔法砖施展Spongify魔法，借力跳到上面的房间中。施展Rictusempra对付先后出现的几个绿仙，同时注意避开它们的火球攻击。将它们消灭后，从箱子里拿到巧克力青蛙，然后来到下一房间。墙壁左右两侧分别有两个铁皮骑士，施展Depulso魔法逐个打击它们，之后一块挑战盾牌会从地面上升起来。

在下一个大厅，朝距离最近的蓝色球体施展Carpe Retractum魔法，然后转身看到对面平台上竖立着另一个蓝色球体。再次施展Carpe Retractum魔法来到这个平台上，从箱子里拿到一些南瓜馅饼及一张吸血鬼卡片（**秘密地点2**）。接着施法借助蓝色球体穿过大厅。在大厅另一端的平台上朝着右侧墙壁高处的蓝色球体施法打开墙壁上的暗门，从里面拿到第四块挑战盾牌。然后返回平台上，穿过房门进入下一房间。沿通道向前走，跳过深沟，在通道尽头朝铁皮骑士施展Depulso魔法，同时左侧上方的高台上露出一个蓝色球体。施展Carpe Retractum魔法来到高台上（**秘密地点3**），从箱子中拿到全口味豆、大釜蛋糕

以及一张吸血鬼卡片。然后返回到通道中，跳过另一条深沟继续向前走。在新的房间中施法将火蟹打入陷阱，将另一扇房门打开。穿过这扇房门，再将两只火蟹打入陷阱。从箱子中拿到巧克力青蛙，穿过打开的房门，进入下一个大厅。朝着右侧的蓝色球体施法，跳到右侧平台上，然后施法将两只绿仙干掉。对着前面墙壁上的魔法标志施法拉出巨砖，借助巨砖跳过深沟来到对面平台上。从箱子中拿到全口味豆和巧克力青蛙后，施法跳到移动平台上，拿到左侧悬空的挑战盾牌，然后来到大厅的另一端，施展Alohomora魔法将房门打开。

在下一房间中将火蟹打下平台，然后朝着出现在半空中绳索上的蓝色标志施展魔法来到对面的平台上。接着朝着左侧墙壁上的魔法标志施法拉出三块巨砖。顺着巨砖爬上去，来到上面狭小的房间内。对着左侧墙壁上的魔法标志施法，从旁边的另一房间中伸出一个蓝色球体。向蓝色球体施法，来到房间外面的平台上，然后朝左侧高处的蓝色球体施法打开墙壁上的暗门，从里面拿到第六块挑战盾牌。接着回到伸出蓝色球体的房间内，沿通道向前走，将火蟹打入陷阱，然后顺着左侧楼梯走下去，施展魔法拉动绳索上的蓝色球体。接着返回到刚才打落火蟹的房间中，发现空中出现一段木板，两头搭靠在墙壁上。朝着屋顶上的蓝色球体施展魔法来到木板上，从木板一端的凹壁中拿到挑战盾牌，然后向木板左右两侧凹壁中的箱子施展魔法，拿到一些全口味豆。

在下一个大厅中，先施展Carpe Retractum魔法来到另一端，然后向右转，再次施法返回到这个大厅初始处左上方的平台上。沿着通道向前走，从另一端的平台上拿到挑战盾牌之后，返回到通道中。对着左侧的骑士施展Depulso魔法三次，将其向后推，在它的左侧出现一条通道（**秘密地点4**）。打开通道尽头处的箱子，拿到全口味豆、南瓜馅饼以及一张吸血鬼卡片，然后再次回到大厅的另一端。在新的房间中，先使用巫师爆竹将小鬼炸掉，然后对着左侧的铁皮骑士施法，它将喷出一些全口味豆、大釜蛋糕以及四个绿仙。将绿仙干掉后对着右侧的铁皮骑士施展Depulso魔法四次，可以拿到一些全口味豆、南瓜馅饼



拉住上方的蓝色球体，进入秘密地点。

以及一张吸血鬼卡片。在下一条通道尽头的右侧墙壁上有一张石像鬼画像，对着它施法露出一座石像怪的雕像。接着对着雕像施展Lumos魔法，地面上露出隐藏的洞口。从洞口跳下去（**秘密地点5**），沿着通道向前走，对着魔法砖施展Spongify魔法，然后借力跳起来，拿到第九块挑战盾牌，并且返回到先前炸掉小鬼的房间中。继续沿着原路向前走，从洞口落下去后，对着地面上的蓝色球体施法，飞身回到走廊中，然后跳过前面的深沟，进入下一房间。分别朝着前方空中三条绳索上的蓝色球体施展魔法后，左右两侧墙壁中各伸出一段木板，同时前面的高台上也升起一块挑战盾牌。先施法将木板上的火蟹打落，接着借助木板跳到前方的平台上，然后施展魔法来到对面的高台上，拿到最后一块挑战盾牌，成功完成黑魔法防御课的挑战。接下来，就可到全口味豆奖励房间中在限定的时间内收集全口味豆了。

霍格华兹学院大楼

来到学院楼道中，哈利·波特三人刚好碰到乔治，他为哈利·波特带来了一张霍格华兹学院的详细地图——劫盗地图，并且邀请三人到自己的商店去看一看。随着乔治来到学院七楼的乔治和弗雷的商店，看到这里不仅有各种各样的卡片，还有学院每层楼道中暗道的通关密语，不过这些东西都需要花费一定数量的全口味豆、南瓜馅饼和大釜蛋糕才能购买。从乔治和弗雷的商店出来，迎头遇到了小丑模样的皮皮鬼。这家伙手里拿着一张暗道的通关密语，故意向哈利·波特挑衅。由于赫敏刚才独自一人去找麦教授了，因此哈利·波特和罗恩两个人决定教训一下皮皮鬼，将它的通关密语抢过来。对付皮皮鬼的方法非



在全口味豆奖励室收集奖品。



遭到皮皮鬼的挑衅。

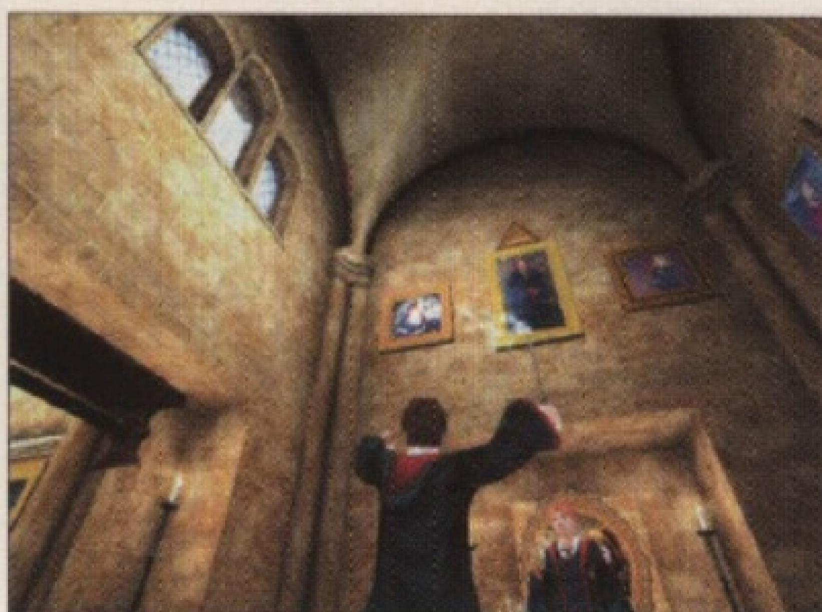
常简单，哈利·波特和罗恩只需同时施展魔法攻击，三四个回合便能将它打败。拿到通关密语后，哈利·波特和罗恩通过学院中的画像捷径来到一楼与赫敏会合，同另一个学生奈威一起到小牧场去参加海格主讲的奇兽饲育学。不过在前去上课之前，可以先抽一点时间将学院大楼和庭院内的秘密地点找出来。

大厅：来到学院的大厅入口处，施展Depulso魔法打击两侧的火炬，前方地面上便会露出一块魔法砖。对着魔法砖施展Spongify魔法，借力跳到大厅上方的凹壁内（**秘密地点1**），打开箱子，拿到一些全口味豆。从前方楼梯两侧的箱子和铁罐内拿到全口味豆后，向右转，穿过画像捷径入口的房间，来到三个魔法挑战室所在的大厅。施展魔法打击这里的铁皮骑士，拿到全口味豆。接着返回到大厅入口处，顺着楼梯向上走。穿过走廊，从铁皮骑士和箱子内拿到全口味豆，然后来到学院的一楼。

一楼：进入楼口后先向右转，从铁皮骑士身上拿到全口味豆，然后向左转，施展魔法打击铁皮骑士和铁罐，接着三人一起施展魔法打开锁着的房门，从里面的箱子中再拿到一些全口味豆。

二楼：在楼口处先向着石像怪的雕像施展魔法，露出隐藏区域。进去之后对着魔法砖施展魔法，借力跳到上方的


施展魔法打击火炬，打开隐藏地点。


施展魔法打击肖像，打开隐藏地点。


施展魔法打击水池四圈雕像，打开秘密地点。

凹壁中，从箱子中拿到全口味豆和南瓜馅饼。接着从隐藏区域出来，对着石像怪两边的壁画施展魔法，然后向石像怪对面的两幅肖像施展魔法，露出两个骷髅头。施展魔法打击骷髅头，又得到一些全口味豆。接下来，面对石像怪先向左走，从铁皮骑士和箱子里拿到全口味豆后，返身再向右走，来到书架前。对右侧的书架施展魔法，露出一个箱子。打开箱子拿到一些全口味豆，同时从箱子里面冒出几本魔法书。将魔法书打落，左侧的书架移开，露出一条暗道（**秘密地点2**）。顺着暗道走进去，从箱子中拿到全口味豆和南瓜馅饼。

三楼：从楼口顺着台阶走上去，向教室对面的肖像施展魔法，露出一个骷髅头，然后对骷髅头施展魔法，得到一些全口味豆。

四楼：可以从楼道中的箱子和铁罐中拿到一些全口味豆。

五楼：先从左侧的铁皮骑士和箱子中拿到全口味豆，然后对着铁皮骑士上方的肖像施展魔法，露出一个骷髅头。施法打击骷髅头，拿到一些全口味豆。接着朝着铁皮骑士对面高处墙壁上的两张巫师肖像施展魔法，打开正对着五楼门口的隐藏区域（**秘密地点3**）。从箱子里拿到一些全口味豆和南瓜馅饼后，对着箱子上方的壁画施法，又得到一些全口味豆。

六楼：对着楼口右侧的骷髅头施展魔法，得到一些全口味豆。

七楼：先将右侧的铁罐打翻，得到一些全口味豆，然后将旁边房门上的大锁打开。穿过房门，从铁皮骑士身上拿到全口味豆，然后向着它对面书桌上的地球仪和书本施展魔法，将书桌上方的壁画升起，露出一个凹壁，同时地面上也露出一块魔法砖。对着魔法砖施展魔法，借力跳到凹壁内，从箱子里面拿到一些全口味豆。接着穿过房间对面的暗门（前往乔治和弗雷商店的通道），在通道内先从铁皮骑士身上拿到全口味豆，然后向乔治和弗雷商店对面墙壁上的肖像施展魔法，露出一个凹壁（**秘密地点4**），同时地面上也露出一块魔法砖。在里面的箱子里拿到一些全口味豆后，纵身跳下来，进入右侧的房间，打开橱柜，又拿到几颗全口味豆。

地下室：从大厅来到地下室，对着石像怪施展魔法，进入其右侧显现出来的隐藏区域。打开箱子，拿到一些全口味豆。

霍格华兹庭院探秘

来到庭院中，施展魔法将庭院中央水池边的四座飞鸟雕像逐个转动一下，水池中的水便会隐去，露出一块魔法砖。对着魔法砖施展魔法，借力跳到学院大楼上方隐藏的房间中（**秘密地点1**）。先将左右两侧的柜子打开，拿到一些南瓜馅饼，然后对着面前的壁画施展魔法，露出一间秘室。炸掉里面的两个小鬼，拿到一张奇兽卡。

来到学院大楼左侧走廊中，三人一起对着走廊一端的魔法标志施展法术，在走廊另一端露出一块魔法砖。对着魔法砖施法，借力跳到走廊上方隐藏的通道中（**秘密地点2**），拿到一些全口味豆、南瓜馅饼、大釜蛋糕以及一张奇兽卡。然后来到学院大楼右侧的走廊中，先从走廊两端的铁皮骑士身上拿到一些全口味豆，然后对着走廊中花园入口两侧的雕像施展魔法，庭院四周的半空中出现一些全口味豆（**秘密地点3**）。向庭院四角的魔法砖施展魔法，借力跳起来，拿到空中的全口味豆。

进入花园，向左转，走下台阶来到草地上，发现左侧高台边上的老鹰图样的按钮。接着向右走，找到台阶右侧两条石凳间长蛇图样的按钮。继续向右走，来到草地另一端的石壁前，发现石壁前有一个踏板，并且石壁上面还有一个窗口。在石壁的左侧可以找到狮子图样的按钮，而在踏板对面的墙壁上则会发现野狼图样的按钮。接下来要做的事情就是踩上踏板，石壁上的窗口内便会出现一种动物的图样。在限定的时间内施展魔法打击先前找到的相应动物图样的按钮，然后返回到石壁前，再次踩上踏板，重复刚才的过程。反复四次之后，动物图样的顺序依次是老鹰、长蛇、狮子、野狼，石壁的窗口中便会飞出一张奇兽卡。

来到野狼图样的按钮前，向左侧的壁画施展魔法，露出一个石像怪雕像。对着石像怪施展魔法，然后快速来到学院大楼左侧的角落中，发现地面上隐现出一块魔法砖。对着魔法砖施展魔法，借力跳到上面的凹壁中（**秘密地点4**），拿到一张奇兽卡。返回到石像怪跟前，再次施展魔法，然后来到通向小牧场的走廊中。在走廊尽头处的左右两侧可以看到隐藏着两个箱子（**秘密地点5**）。打开箱子拿东西，接着穿过小角门，向左转找到海格的房子。先在房子的后门前（**秘密地点6**）拿到一张奇兽卡，然后来到房子前面的菜地中，施展魔法打击地上的南瓜和稻草人，得到一些全口味豆、南瓜馅饼和大釜蛋糕，另外在房子左侧的坡地上还可拿到一个大釜蛋糕。

接下来该是上课的时候了，不过在进入小牧场之前，还可以先穿过小牧场门口左侧的小径来到一口水井边，玩一玩绿仙的迷你游戏。游戏规则非常简单，只要先后五次将水井中飞出绿仙全部消灭，便可获得一整套五张名巨人卡。接着来到小牧场参加海格讲授的奇

兽饲育学。其实这也是一款迷你游戏——鹰马飞行。只要哈利·波特能骑乘着鹰马在五次不同路线的飞行中穿过规定数量的光环，便可以得到一整套五张魁地奇卡。不过这款游戏稍微有一些难度，需要熟练的控制技巧才能完成。

变形课训练

在奇兽饲育学课堂上，由于马尔福漫骂鹰马巴嘴，而被巴嘴啄了一下，因此大家都担心马份会藉此无事生非，给海格和巴嘴带来麻烦。不过在马份被啄事件处理之前，哈利·波特三人还要继续完成其他课程的学习。

回到学院大楼中，三人准备去参加变形课程的学习。没想到在路上又遇到皮皮鬼前来挑衅，这次它拿上了武器和盔甲。对付它的方法是三人先一起施展Rictusempra魔法攻击它，然后由罗恩施展Carpe Retractum魔法将它的武器夺走。几个回合之后将皮皮鬼打败，拿到一些南瓜馅饼，然后三人来到教室，赫敏将接受本次课程的挑战。

身后的房门关闭后，对着面前的兔子雕像施展Lapifors魔法，将其变形为真的兔子，然后控制着它来到旁边的洞口前，吃掉洞口边的草。接着钻过洞口，沿着通道来到土堆前，挖出面板，将先前房间中的另一扇房门打开，魔法效果消失。

穿过房门，对着左右两侧的铁皮骑士施展魔法，得到一些全口味豆和一张名龙卡。拿到第一块挑战盾牌后，进入下一房间，将前面墙上的壁画打开，露出隐藏的兔子雕像。先从雕像后面拿到大釜蛋糕，然后将其变形为真的兔子，控制着它钻过洞口，挖出土堆中的面板，从而打开雕像左侧的房门，拿到第二块挑战盾牌。在下一房间中，将兔子雕像变形，控制着兔子钻过洞口。从花坛后面拿到全口味豆和南瓜馅饼，钻过左侧灌木丛下的洞口，挖出面板，翻开旁边井口上的石板。跳入井中，沿着通道向前走，从另一端出来后，挖出土堆中的面板，将赫敏所在房间中的另一扇门打开。拿上第三块挑战盾牌，前进到下一大厅中。先从高台上跳下去，打破左右两侧的南瓜，得到一些南瓜馅饼，然后施法打击中央喷泉两侧的兽头，打


施展魔法将雕像变形为真的兔子。

开对面高台下的一个凹室（**秘密地点1**）。炸掉从里面冲出来的小鬼，打开箱子，拿到大釜蛋糕。接下来爬回到高台上，施法将对面的小飞龙雕像变形为真的飞龙，控制着它在空中取得火球，然后将对面高空平台上的火盆点燃，使中央喷泉上的平台横梁转动方向。魔法效果消失后，通过横梁，跳到对面的高台上，拿到挑战盾牌。

在下一房间中，先从横梁上跳落下去（**秘密地点2**），打破中央花坛中的大南瓜，得到一张名龙卡，然后将四周的小南瓜打破，拿到一些南瓜馅饼。接着，利用魔法砖跳回到横梁上，进入左侧的房间，施展魔法将雕像变形为小飞龙。控制小飞龙，取得火球，然后将空中平台上的火盆点燃，横梁转动方向。魔法效果结束后，穿过横梁，拿到挑战盾牌，进入下一个房间。先将左侧花坛上的南瓜打破，拿到南瓜馅饼，然后对着兔子雕像施展魔法。控制兔子钻过花坛旁边的洞口后，向左转，钻过另一洞口（**秘密地点3**），吃掉里面的草，得到全口味豆、南瓜馅饼和大釜蛋糕。接着从洞口出来，从前面的两个土堆中挖出一些全口味豆。在第二个土堆对面是一个新的洞口。钻过去后，挖出里面的面板，转动刚才的雕像。接下来对着雕像施展魔法，控制小飞龙穿过左侧墙壁上方的开口，点燃另一房间中的三个火盆，启动机关，将这边房间中高台壁上的三个木块伸出来。同时雕像转动，露出一个铁皮骑士。对着铁皮骑士施展魔法，在它跟前露出一个洞口。从洞口跳下去（**秘密地点4**），炸掉里面的小鬼，打开箱子，得到全口味豆和大釜蛋糕。接着从另一房间回到先前的房间中。顺着木块爬上去，拿到挑战盾牌。在下一房间中，连续向着前面可以转动的柱子施展魔法，只要使得上下三个木块图案


控制着小飞龙口含火球飞向火盆。


将三个相同的标志排列在一起，打开铁栅栏。

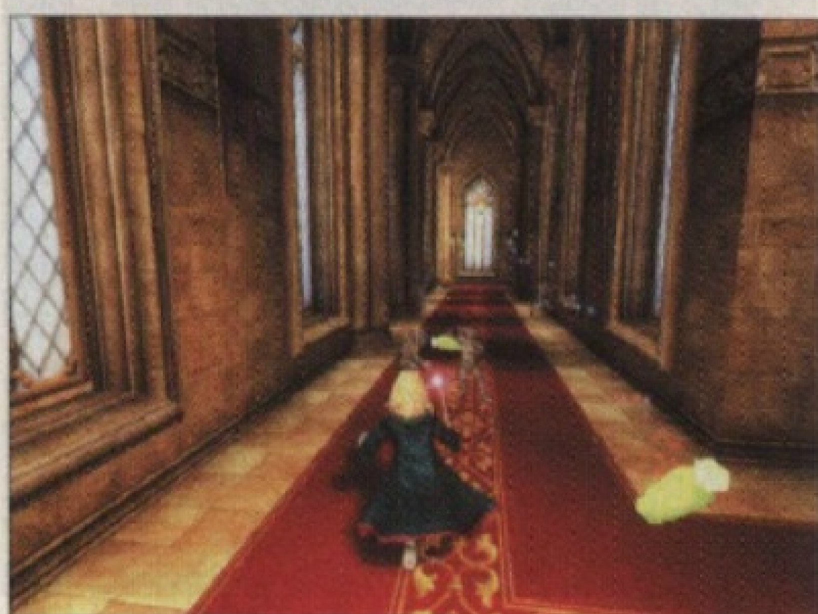

将转盘上的图案与转盘外的图案对齐，打开兽头。

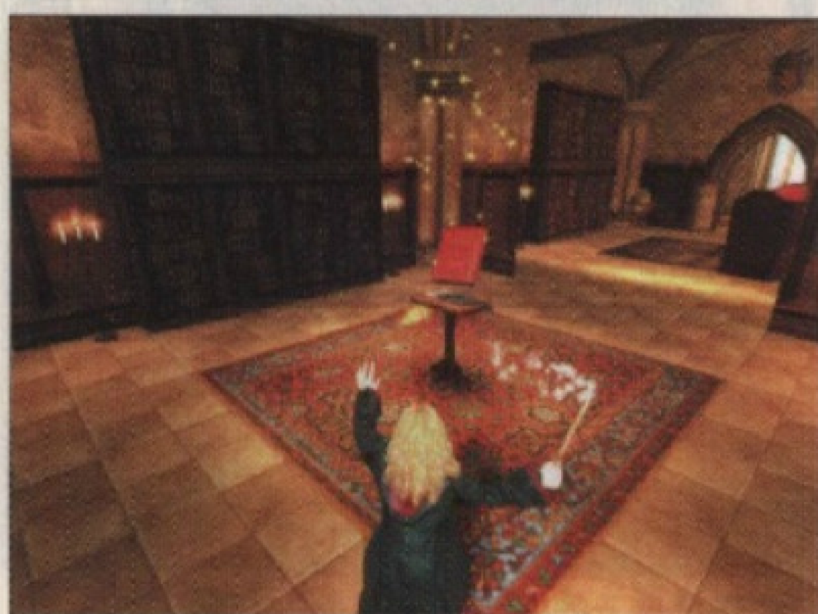
相同，便可以打开对面的凹壁，从里面拿到全口味豆、名龙卡和挑战盾牌。

打开左侧的房门，打倒邦迪曼，跳到它背上，拿到南瓜馅饼，然后从左侧的花床后面找到大釜蛋糕。穿过下一扇房门，在下一房间将雕像变形为兔子。从花坛后面拿到全口味豆和南瓜馅饼。钻过洞口（**秘密地点5**），跳到洞口上方，找到一个大釜蛋糕，然后挖出面板，房间中央喷泉的上方落下一块挑战盾牌和一些全口味豆。接着施展魔法打击喷泉四周动物形状树丛，拿到一些全口味豆，同时打倒地面上冒出来的邦迪曼。穿过另一侧的房门，炸掉几个小鬼，拿到一些全口味豆，然后在下一房间中向着左侧房门上方的魔法标志施法，在地面上露出一块魔法砖。借助魔法砖跳到上面的房间中（**秘密地点6**），看到对面有三个兽头，兽头上面是一个


哈利·波特施展魔法攻击幻形怪变成的催狂魔。


三人一起施展魔法与"怪书"战斗。


赫敏利用巫师爆竹炸掉几只小恶魔。


赫敏拿到为巴嘴上诉的法律书籍。

转盘，而转盘的上方、左方、右方分别有一个不同的图案。施展魔法打击兽头以转动转盘，从左至右三个兽头分别对应转盘上内中外三层圈，只要将三层圈上相同的图案都转动到转盘上方、左方和右方相应的图案上，便可拿到南瓜馅饼、挑战盾牌和一张名龙卡。接着施展魔法打击身后上方的兽头，拿到大釜蛋糕。

在下一房间，沿着树丛间的通道向前走，打倒路上的邦迪曼，然后打击左侧树丛上的魔法标志，露出兔子雕像。将雕像变形，控制兔子钻进旁边的洞口。这时先不要钻进对面的洞口，沿着通道向前走，经过铁罐之后，钻进前面的洞口（**秘密地点7**），从土堆中挖出全口味豆、南瓜馅饼和大釜蛋糕。接着返回到刚才的洞口处，钻进去，来到一个小房间中，挖出面板，将这个房间两侧的铁闸打开。魔法效果消失后，进入小房间（**秘密地点8**），从箱子中拿到全口味豆和名龙卡。接下来，来到通道的尽头处，对着墙壁上的魔法标志施展魔法。打开旁边的铁闸后，将雕像变形为小飞龙，控制着它点燃平台上的火盆，地面上露出一块魔法砖。借助魔法砖跳到高台上，拿到最后一块挑战盾牌，成功完成变形课的挑战。接下来，就可以到全口味豆奖励房间中在限定的时间内收集全口味豆、南瓜馅饼以及大釜蛋糕了。

催狂魔防御课训练

在阴雨天举行的魁地奇比赛中，哈利·波特依旧表现得非常出色，令人刮目相看。可是比赛场地中突然出现的大批催狂魔却令哈利·波特感到异常恐惧，因而从空中掉落下来。而在距离比赛场地很远的角落中，一只黑狼注视着比赛场上发生的事情，眼中露出焦虑的神色。

为了消除哈利·波特对催狂魔的恐惧感，卢平教授专门为他安排了一次催狂魔防御课训练。训练开始后，按照卢平教授的指引，熟悉如何施展Expecto Patronum魔法。接着穿过通道来到大厅中接受幻形怪变换而成的催狂魔的挑战。不过在进入大厅之前，可以从通道左右两侧房间中的柜子、箱子、铁皮骑士和骷髅头中拿到一些全口味豆、南瓜馅饼和大釜蛋糕。大厅中由幻形怪变化而成的催狂魔先后会出现三只，将它们打败后，得到一张名巫师卡，然后掉落到大厅下面的房间中。再次消灭三个催狂魔，便可成功完成训练课程。

寻找图书

这天，赫敏正在楼道中休息，罗恩跑来抱怨老鼠斑斑不知跑到哪里去了，并且在老鼠斑斑所在的地方还发现了血迹，他怀疑是赫敏的小猫伤害了斑斑。这时哈利·波特赶来告诉赫敏和罗恩，由于巴嘴啄伤了马份，因此要被处死。为了解救巴嘴，大家决定到图书馆中寻找有关上诉的书籍，希望藉此使巴嘴免受死刑的处罚。

来到图书馆，发现图书管理员不在，于是三人决定自己到法律书籍区去寻找相关的书籍。没想到刚迈脚，便突然遭到一些魔法书的攻击。将它们消灭后，屋顶出现一个蓝色球体。先不管它，在左右两侧书架后面的箱子和铁皮骑士中拿到全口味豆和南瓜馅饼，然后让罗恩朝屋顶滑动过来的蓝色球体施展魔法，跳到空中桌子上。接着再次向对面高台上出现的蓝色球体施展魔法，跳到高台上后，向右转，施法拉动绳索上的蓝色球体，高台下面出现书柜台阶，赫敏顺着台阶走上高台。先向左转，从箱子中拿到全口味豆和一张巫师卡，然后赫敏与罗恩一起施展魔法将锁着的房门打开。穿过房门向左转，对着石像怪雕像施展魔法，露出隐藏区域。沿着通道向前走，炸掉六个小鬼，然后将通道左侧的雕像变形为小龙，控制着它取得火球，将通道尽头房间中的壁炉点燃，打开这个房间中的暗门。魔法效果消失后，赫敏走进房间，从书架上拿到法律书。

符咒课挑战

法律书虽然交给了海格，但是替巴嘴上诉的事情是否能够成功大家谁也没有把握。当哈利·波特三人正准备去参加符咒课的训练时，看到几个学生被"怪兽的怪兽书"追逐着从对面的房间中惊慌地跑了出来。于是三人决定前去看个究竟。其实这又是一个迷你游戏，只要能够先后五次打败"怪书"，便能够得到一套五张名巫婆卡。对付"怪书"的方法同先前一样，最好的战术是先让罗恩和赫敏来施展魔法攻击书页，等到它冲过来的时候再集中力量干掉它。而后三人一起来到教室参加符咒课的训练，哈利·波特将接受本次课程的挑战。

训练开始后，施展Glacius魔法将火蜥蜴冻住，接着施展Rictusempra魔法将其干掉，然后再次施展Glacius魔法将火盆中的火焰扑灭。拿上火盆中跳出的挑战盾牌，走向水池边。施展魔法



哈利·波特施展魔法将水池冰冻。



哈利·波特在冰道中飞速滑行。

打开左侧的壁画（**秘密地点1**），从箱子中拿到一些全口味豆和一张名妖精卡。施法打击水池左侧的兽头，将水池中的水冻住，然后顺着冰道一直向下滑，落到平台上后借助魔法砖跳到下面的大厅中。先干掉大厅中的火蜥蜴，然后消灭出现的小鬼，从小鬼所在的凹壁（**秘密地点2**）中拿到全口味豆和一张名妖精卡。借助魔法砖跳到冰道上，顺着冰道一直向前滑行，路上拿到挑战盾牌。当跳落到平台上后，施展魔法干掉骚扰的绿仙，然后顺着楼梯走下去，在下面的房间中（**秘密地点3**）拿到全口味豆、大釜蛋糕和一张名妖精卡。

借助房间门口的魔法砖跳向冰道上，拿到第四块挑战盾牌，然后顺着冰道跳到下一个平台上。干掉两只火蜥蜴，前面的高台两侧出现楼梯。顺着楼梯走上去，施展魔法打击两边的铁皮骑士，得到全口味豆和南瓜馅饼，同时地面上冒出一块挑战盾牌。拿上盾牌，借助魔法砖跳到下一段冰道上继续滑行。在分岔处向右转，拿到挑战盾牌。跳落到大厅中之后，施法消灭几个绿仙，前方空中出现平台。沿着平台进入左侧房间，对着左侧的壁画施展魔法，从里面的箱子中拿到全口味豆、南瓜馅饼和大釜蛋糕（**秘密地点4**）。然后干掉火蜥蜴，借助魔法砖跳到对面高台上。高台落下，启动外面的平台连接到其右侧的房间。同时露出一个箱子，从里面拿到一些全口味豆。来到平台右侧的房间，施展魔法干掉火蜥蜴，借助魔法砖跳到对面的高台上。高台落下之后，外面的平台连接到对面的平台上。接着在箱子中拿到一些全口味豆和一张名妖精卡，然后施展魔法打击房间中挂着的绿色旗帜，得到一些全口味豆、南瓜馅饼和大釜蛋糕。

顺着外面的平台来到对面的大门前，炸掉几个小鬼，然后借助魔法砖跳起来拿到挑战盾牌，并且跳落到对面的房间中。施展魔法打击左侧的壁画，露出一条暗道（**秘密地点5**），从里面的箱子中拿到全口味豆、南瓜馅饼和大釜蛋糕。接着来到水池前，施展魔法打击左侧的旗子，拿到一些全口味豆、南瓜馅饼和大釜蛋糕，然后施展魔法将水池冰冻，沿着冰道向前滑行。在第一个分岔处向右转，拿到挑战盾牌，同时在路上还可以拿到一张名妖精卡，然后在靠近冰道终点的时候要把握住机会拿到另一块盾牌，因为它在不停地来回移动。跳落到地面上之后，拿起最后一块挑战盾牌，成功完成符咒课的挑战。接下来，就可以到全口味豆奖励房间中在限定的时间内收集全口味豆、南瓜馅饼以及大釜蛋糕了。

解救罗恩

哈利·波特三人急于知道巴嘴的审判结果，尽管魔法学院周围潜伏着不速之客，但他们还是坚持来到海格的小屋来询问情况。在海格的小屋外面，罗恩意外地发现了老鼠斑斑，他急忙一把将斑斑抓住，放入怀中。突然一只黑狼扑了过来，将罗恩拖进了怪树浑拼柳后面的通道之中。哈利·波特和赫敏急忙追了过去。

进入通道，先施展魔法打倒魔法骷髅，然后朝着通道右侧拱道上方的骷髅头施展魔法（**秘密地点1**），拿到大釜蛋糕。接着继续沿着通道前进，施展魔法打倒魔法骷髅，然后对着左侧凹壁中的骷髅头施展魔法，打开密室（**秘密地点2**），从里面的箱子中拿到全口味豆和大釜蛋糕。打开上了锁的大门，沿着通道向前走，对着前面石块上的魔法标志施展魔法，将其推到对面的高台前。干掉出现的魔法骷髅，顺着石块爬到高台上。打开另一扇上锁的大门后，分别消灭火蜥蜴和魔法骑士，从左侧的凹壁中（**秘密地点3**）拿到全口味豆和大釜蛋糕，然后从对面的通道离开。

穿过前面的房门，哈利·波特从陷阱掉入了下面的通道，因此他和赫敏不得不分头行动。进入下一房间，赫敏施展魔法将雕像变形为小飞

龙，控制着它先点燃左侧的火盆，同时穿过火盆下面的洞口（秘密地点4），在旁边的房间中拿到全口味豆和大釜蛋糕。接着控制着小飞龙将右侧和前面的火盆点燃，在空中架起平台。跳过平台来到对面的房门前，发现门上的大锁必须由两个人共同施展魔法才能打开。

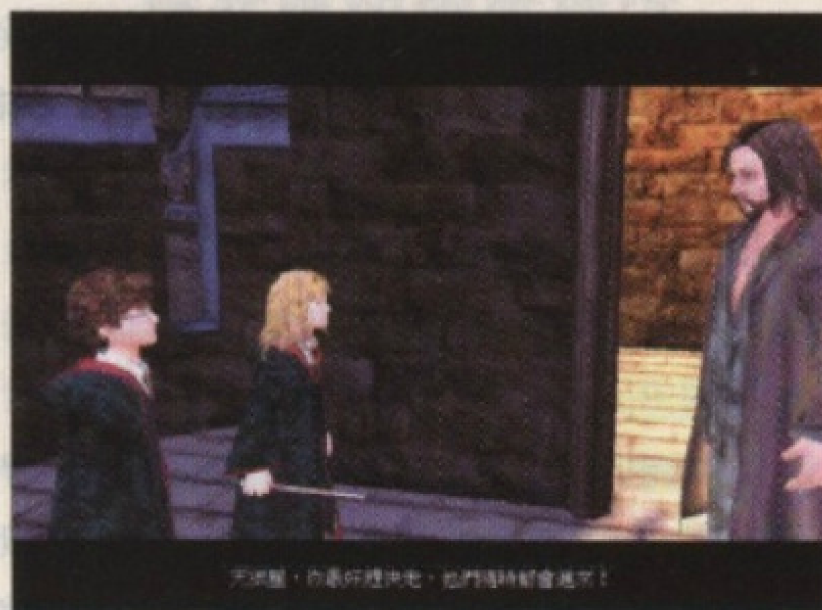
再说哈利·波特，顺着通道来到水池边，对着兽头施展魔法，然后顺着冰道一直向前滑行。跳落到梯井中后，分别三次借助魔法砖向上跳跃，来到梯井顶端。不过在跳到梯井的第二层时，不要忘记对着左右两侧的骷髅头施展魔法，打开隐藏的暗室（秘密地点5），从里面拿到大釜蛋糕。接着对梯井顶端墙壁上的魔法标志施展魔法，打开暗门，与赫敏会合。

两人一起将大门打开，沿着通道向前走，打倒路上的魔法骷髅，进入前面的大厅。按照前面、右侧、前面、左侧的顺序将三部分台阶推到对面的高台前，干掉惊醒的魔法骷髅，然后顺着楼梯来到高台上，拿到一张名女巫卡。接着穿过前面的房门，沿着楼梯来到屋顶，找到了罗恩。当向罗恩问及黑狼的时候，黑狼突然从两人身后出现，并且令人惊奇地变成了天狼星布莱克，同时卢平教授也从旁边走了出来。卢平教授向哈利·波特三人解释了天狼星布莱克并不是出卖哈利·波特父母的叛徒，而真正的叛徒则是如今变成了老鼠斑斑的化兽师彼得·佩迪鲁，当初是他出卖了哈利·波特的父母，并且将罪名嫁祸给了天狼星布莱克。

在大家押解着彼得·佩迪鲁返回魔法学院的路上，看到满月，卢平教授竟然变成了凶猛的狼人。当天狼星布莱克变形成黑狼扑向卢平教授的时候，佩迪鲁趁机打倒了罗恩，又变成老鼠逃跑了。于是布莱克又急忙去追佩迪鲁，没想到中了催狂魔的埋伏，处境极其危险。哈利·波特赶忙来到出事地点，使用卢平教授传授的Expecto Patronum魔法驱赶催狂魔。可是催狂魔的数量太多，哈利·波特寡不敌众，被一个催狂魔偷袭。关键时刻远处飞来一道魔法，将抓住哈利·波特的催狂魔打倒，而哈利·波特则满心疑问，不知道是谁救了自己，他甚至怀疑是自己的父亲，但这又是不可能的事情。


二人一起施展魔法将楼梯推向高台。


卢平教授为天狼星布莱克解释前因后果。


哈利·波特救出了被冤枉的天狼星布莱克。

解救天狼星布莱克

哈利·波特恢复体力后，邓不利多教授带来了不好的消息——天狼星布莱克被关押在高塔之中，随时会被催狂魔带走，而鹰马巴嘴也被处了死刑。为了解救天狼星布莱克，同时让巴嘴复生，哈利·波特和赫敏决定使用时光机返回到过去，让事情有所转机。

利用时光机，哈利·波特和赫敏回到了几天前。在关押巴嘴的高塔前，哈利·波特对着左侧墙壁上的魔法标志施法，然后借助魔法砖跳到旁边的平台上。当这个平台落下的时候，另一侧搭载着赫敏的平台则上升到上面的房间。对着房间中的雕像施法，控制小飞龙点燃庭院中的火盆。当对面的二楼窗户打开后，再控制小飞龙穿过窗户，点燃房间中的火盆，打开一楼的房门。穿过房门，干掉一群小鬼，借助魔法砖跳到二楼。向前面墙壁上的魔法标志施展魔法，将二楼的窗户完全打开，露出另一块魔法砖。随后接连借助几块魔法砖的弹力，哈利·波特跳到了赫敏所在的房间。两人一起施展魔法，将上锁的大门打开。

进入下一房间，打倒左侧的铁罐，拿到一张名巫师卡，然后打破对面的箱子，将飞出来的绿仙全部干掉，露出一个兔子雕像，将其变形为真的兔子，控制它钻过左侧的洞口，沿着通道找到土堆，挖出面板，打开房间右侧的大门。向对面墙壁上的魔法标志施展魔法，借助露出的魔法砖跳到屋顶，打开铁栅栏，将巴嘴从牢笼里解救出来。接着哈利·波特与赫敏赶到当初自己与催狂魔战斗的湖边，想要看清楚到底是谁救了自己。没想到随着事情的发展，发现解救自己的人正是自己。在打败了大批催狂魔之后，哈利·波特与赫敏骑着巴嘴飞到关押天狼星布莱克的高塔，将他从牢房中放出来，让他骑着鹰马赶快逃走。

期末考试

期末考试的时间到了，哈利·波特三人都打起精神，要以优异的成绩完成这个学年的学习。第一个参加考试的是罗恩，他需要完成黑魔法防御课的测验。考试开始后，先施展Carpe Retractum魔法从第一根转动的柱子来到第二根转动柱子的横梁上。抬头向上看，施展魔法拉动绳索上的蓝色球体，将转动柱子的上方打开一个凹壁，从里面拿到第一块挑战盾牌。接下来施展魔法来到柱子最上一层的横梁上，然后朝着对面的蓝色标志施展魔法。反复两次之后来到第四根柱塔的横梁上。随着蓝色球体的转动，进入柱塔环侧的小房间，拉动绳索上的蓝色球体后，打开柱子上的一扇门。穿过这扇门，打倒里面的魔法骷髅，拿到第二块挑战盾牌，然后借助魔法砖跳到上一层。从一侧的窗口（摆放着全口味豆）跳出去，在几个小平台之间来回穿梭，然后从柱子另一边的窗口跳回到柱塔内。借助魔法砖跳到高台顶上，拿到第三块挑战盾牌。接着从另一个窗口出来，还是在几个小平台之间来回跳跃，从下一个狭窄的窗户进入外层柱塔内。沿着通道向前走，将

四只火蟹打落到陷阱，然后穿过左侧的房门，拿到第四块挑战盾牌。接着穿过通道，朝对面墙壁上的H字样施展魔法，露出里面的魔法标志。打击魔法标志，将右侧的铁栅栏门打开。穿过栅栏门，向左转，从另一个出口跳到转动的横梁上，然后施展魔法来到对面的平台上。从另一扇房门出来，直接跳到下面的大厅中。消灭几个魔法骷髅后，施展魔法打击旁边的魔法标志，然后借助魔法砖跳回到平台上。接着施法抓住转动的蓝色球体，来到另一侧悬浮的平台上。等到这个平台落下后，炸掉下面的几个小鬼，借助魔法砖跳到大厅中央的平台上，然后施展魔法抓住蓝色球体，跳到对面的平台上，拿到最后一块挑战盾牌。

第二个考试的是赫敏，她将需要完成变形课的测验。考试开始后，将前面的雕像变形为兔子，控制它挖出右边土堆中的魔法砖，然后钻过前面的洞口，沿着通道来到篱笆的另一侧。挖出左侧的魔法砖，接着钻过洞口，沿着通道向前走，来到下一段篱笆的另一侧，挖出第三块魔法砖。魔法效果结束之后，赫敏先后借助三块魔法砖跳过两段篱笆，并且来到第二段篱笆对面的高台上，拿到第一块挑战盾牌。然后穿过房门，施展魔法先后打击房间左右两侧的铁皮骑士，使它们都降入地下，这样第二块挑战盾牌便会从房间中央的地面上冒出来。拿上盾牌，来到下一个房间，分别踏上四块按板。当对面的墙壁上出现魔法标志时，施展魔法先后打击它们，从墙根下升起一座小飞龙的雕像。对着雕像施展魔法，控制小飞龙点燃这个房间中的火盆，打开另一侧墙壁上的洞口。穿过洞口，沿着篱笆之间的通道向前飞行。来到另一端时，不要钻过前面的洞口，先飞到篱笆上方，点燃这里的火盆，然后转身飞下来，穿过洞口，继续向前飞行。飞越过一段障碍之后，来到一个圆形大厅，这里有一个旋转的转盘，转盘上有两处缺口。向上飞过转盘上的缺口，钻进斜上方的洞口，点燃里面的火盆。接着快速飞过这个洞口对面斜下方的洞口，来到另一个大厅中。这个大厅中有两个转动的转盘。从转盘的缺口直接飞下去，穿过一侧的洞口，沿着通道一直向前飞行，点燃终端小房间中的火盆。这样赫敏便可以拿到三块挑战盾牌，成功完成考试。


在变形课期末考试的最后部分，赫敏要控制小飞龙点燃三个火盆。


全口味豆、南瓜馅饼和大釜蛋糕像下雨一样落下来。

最后一个参加考试的是哈利·波特，他将需要完成的符咒课的测验。考试开始，施展魔法将水池冰冻，然后顺着冰道滑下去。跳落到下面的房间之后，干掉两只火蜥蜴，拿到第一块挑战盾牌。接着，顺着台阶走上去，来到下一个房间，先后炸掉几个小鬼，拿到第二块挑战盾牌，然后地面下降，来到下面的房间中。施展魔法将几只火蟹打入陷阱，拿到第三块挑战盾牌。接下来地面继续下降，再次将几只火蟹打入陷阱之后，分别打开四周的箱子，干掉从箱子里面飞出的绿仙，拿到挑战盾牌和全口味豆。当地面第三次下降后，先后干掉几个小鬼和火蜥蜴，地面上出现一块魔法砖。借助魔法砖一直向上跳跃，直到最顶层，很多全口味豆、南瓜馅饼和大釜蛋糕像下雨似的从空中落下，同时最后一块挑战盾牌也出现在面前。拿上盾牌，成功完成考试。

尾声

一个学期的学习生活结束了。不过在离开霍格华兹之前，哈利·波特还需要从乔治和弗雷的商店用大釜蛋糕买到学院大楼每层暗道的通关密语，然后在这八处暗道中拿到八张奇兽卡，加上先前自己收集到的卡片，和在迷你游戏中赢得的卡片，以及从其他学生手中买到的卡片，一共凑齐74张。带着74张卡片来到乔治和弗雷的商店，买到最后一张卡片。这样便可来到全口味豆奖励室拿到最后五张卡片，将整套80张卡片全部收集齐全。

在霍格华兹开往伦敦的列车上，哈利·波特回想着这个学期所经历的种种事情感触颇多。不过，无论任何艰难险阻都阻挡不了这位天才小巫师前进的脚步，他期待着更为深奥的魔法知识以及更为精彩的冒险活动。P

打造自己的新仙剑奇侠传（下）实战RPG制作大师2

■北京 蓝蛇

精品 总评 8.8

制作	Enterbrain
发行	光谱博硕
载体	CD X 1
类型	游戏工具
语言	中文
环境	WIN98/Me/2000/XP
配置要求	CPU：Pentium Ⅲ 500MHz 内存：32MB 显卡：16MB以上 硬盘：35MB

如果已经搞明白了前面事件的处理，那么接下来的事件处理就可照猫画虎了，因此以下事件只在这里讲述一下大概的思路。

3.客栈2层事件

先在本地图中添加4个人物事件——李大娘1个，苗人3个。每个人消失时都要由一个开关来判断。当主角与李大娘接触时触发事件对话（图84）。

李大娘：搞什么？慢吞吞的！

李大娘：各位客倌儿……里边儿请……

李大娘：逍遥！帮我招呼客倌们歇歇腿，我到厨房准备酒菜……

使用“角色的动作指定”功能让李大娘离开本地图。



图84 与李大娘相遇触发事件。

苗人头领：小二！这间客栈我们包下了，除了老板和伙计，其他不相干的人全部给我请出去！

依然是继续上一个事件。

李逍遥：小店今天没别的客人！各位客倌……啊……不！请问各位大爷们还有啥吩咐的？

苗人头领：以后没有我们的吩咐，不许闲杂人等上楼来，知道了吗？

李逍遥：是，这容易，小的一定照办！

苗人头领：很好！这些银子你拿去，往后这几天只要你乖乖听我们的话办事，赏银不会少你的。

李逍遥：是，谢大爷的赏，小店一定让您宾至如归！



图85 与醉道士谈话。

显示“得到五百文钱”，对话框设为透明色，文字居中显示，显示完毕再改回来。

李逍遥：哈！真是遇到财神爷了。

对话结束后，玩家控制李逍遥进入地图“客栈1层”。

4.客栈1层事件

先在本地图中添加2个人物事件——李大娘和醉道士，再添加一个开关用来控制李大娘从画面上消失（图85）。

李大娘：逍遥你来得正好，快把门口那个臭要饭的赶走，免得妨碍咱们做生意。

和李大娘对话时触发此事件，然后使用“角色动作指定”功能和开关让李大娘向左走向厨房，到厨房门口处从画面上消失。文字显示：一个衣衫褴褛的醉汉躺在门口。

醉道士事件第1页开始，当玩家操作主角接触醉道士时触发。

李逍遥：去去去！我们也很穷，没钱分给你。

醉道士：我不是要钱，我只想讨些酒喝，小兄弟，拜托一下嘛，给我一点酒吧！

李逍遥：不成！不成！给婶婶知道了我准挨骂，你赶快走吧！

醉道士：哎呀！没酒喝我一步也走不动，你就行行好吧……

醉道士事件第1页结束，令开关“与醉道士第1次谈话”为ON。

醉道士事件第2页开始，当“与醉道士第1次谈话”为ON时触发。

玩家操作主角接触醉道士时触发对话。

醉道士：拜托嘛，小兄弟，我只要喝一小口酒就行了……

醉道士事件第2页结束。

醉道士事件第3页开始，当“端起食物”为ON时触发。玩家操作主角接触醉道士时触发对话。

醉道士：酒……求求你……一口就好……

李逍遥：没见过这么赖皮的酒鬼。

醉道士：酒……求求你……给我酒……

李逍遥：不行不行，这是给客人喝的。

醉道士：酒……求求你……一口就好……

醉道士事件第3页结束。

醉道士事件第4页开始，当“得到桂花酒”为ON时触发。玩家操作主角接触醉道士时触发对话。

醉道士：酒……求求你……一口就好……

李逍遥：看你可怜，就给你喝一口吧！喂，只能

喝一口喔！

醉道士：啊……！好难喝的酒！

李逍遥：哎呀！你怎么喝光了！

醉道士：嗝……我一口就是那么大口……真是不好意思……

李逍遥：你……你要赔我！

醉道士：呵呵……要钱我可没有，你不是很想学剑吗？

李逍遥：你怎么知道？

醉道士：看在酒的份上，贫道可以破例指点你几招……

李逍遥：你……你要教我剑法？

李逍遥：老伯……您别逗我了……您还是快走吧！要是给我婶婶知道我拿酒给你喝，准骂人的！

醉道士：哈哈哈！那就今晚三更十里坡山神庙，不见不散！

文字显示：醉道士话说完，一溜烟就不见了。

醉道士所在事件页变为透明色，醉道士在画面上消失。

李逍遥：咦？人呢？

李大娘：逍遥，你过来一下！

李逍遥：啊！被发现了……

醉道士事件第4页结束，令"醉道士喝酒"开关为ON。

5.厨房事件

本地图添加2个事件：李大娘和酒菜（图86）。

李大娘厨房事件的第1页，当"与醉道士第1次谈话"为OFF时触发。

李大娘：记得哦！等一下来厨房帮忙端菜！



图86 接触酒菜触发对话。

李大娘：那乞丐打发走了没？

李大娘厨房事件的第1页结束。

李大娘厨房事件的第2页，当"与醉道士第1次谈话"为ON时触发。

李大娘：逍遥！把桌上的酒菜端上楼去，手脚快一点，别让客倌久等了。

李大娘厨房事件的第2页结束。

李大娘厨房事件的第3页，当"端起食物"为ON时触发。

李大娘：别愣在这里，帮帮忙吧！我都快忙不过来了！

李大娘厨房事件的第3页结束。

李大娘厨房事件的第4页，此处为"醉道士喝酒"开关为ON时触发。

李大娘：你要是有空的话，就到菜市场帮我买几斤新鲜的虾回来，要是在市场买不到，就向打渔的船家们问问看。

文字显示：得到五十文钱。

李大娘厨房事件的第4页结束。

酒菜事件第1页，当"与醉道士第1次谈话"为ON时触发。

主角接触酒菜时触发对话。

李大娘：对了，就是那盘，赶快端去给楼上的客倌。

显示文字：得到酒菜。

酒菜图片变为透明，即酒菜从画面上消失。

酒菜事件第1页结束，令开关"端起食物"为ON。

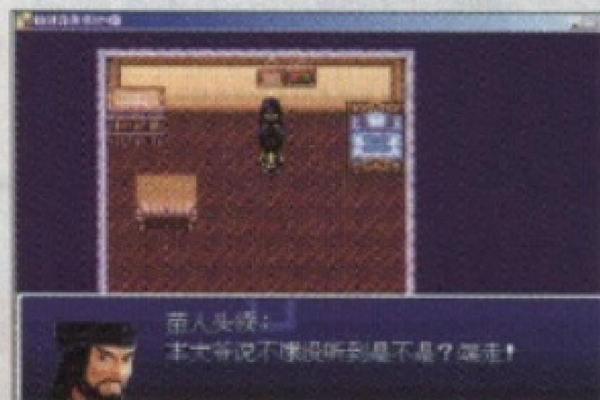


图87 苗人首领拒绝食物事件。

6.客房A事件

本地图添加1个事件：苗人头领，添加开关"苗人首领拒绝食物"（图87）。

苗人首领事件第1页。

苗人头领：没事了，去忙你的吧！

苗人头领：累了，想早点休息。

苗人首领事件第1页结束。

苗人首领事件第2页，当"端起食物"为ON时触发。

苗人头领：送酒菜来啊？我还不饿，你先拿到隔壁给我的手下们吃。

苗人首领事件第2页结束，令开关“苗人首领拒绝食物”为ON。

苗人首领事件第3页，当“苗人首领拒绝食物”为ON时触发。

苗人头领：本大爷说不饿没听到是不是？端走！

苗人头领：你去忙吧！有事再叫你。

苗人首领事件第3页结束，令开关“得到桂花酒”为ON。

7.房间B事件


图88 得到桂花酒。

本地图添加4个事件：喽罗甲、喽罗乙、酒菜、自动执行事件“上菜”（图88）。

喽罗甲事件第1页。

苗人喽罗甲：去忙你的吧……

苗人喽罗甲：哎！好饿……怎么还不送吃的过来！

苗人喽罗甲：喂！店小二，大爷们饿了，快点把酒菜送上来！

喽罗甲事件第2页，当“得到桂花酒”为ON时触发。

苗人喽罗甲：从苗疆一路赶到这儿来，总算可以好好吃个一顿……

苗人喽罗甲：吃饱喝足了，明天好干大事！

喽罗乙事件第1页

苗人喽罗乙：没事，你可以走了……

苗人喽罗乙：这房间看起来满舒服的。今天总算可以好好地睡一觉了！

苗人喽罗乙：哎！饿坏了……快送吃的过来！

喽罗乙事件第2页，当“得到桂花酒”为ON时触发。

苗人喽罗乙：嗯，这烧鸡味道不错！

苗人喽罗乙：小菜也很可口……

苗人喽罗乙：好饱！好饱！

饭菜事件的图片有两种：一种透明，一种是菜的图片。通过“上菜完毕”开关控制自动事件“上菜”的执行条件是当“苗人首领拒绝食物”为ON时，主角踏入此地图触发，结尾依然要设定结束开关和开新的空白事件页以避免死循环的产生。

李逍遥：两位大爷！酒菜送来了！

苗人喽罗甲：拿过来！（事件移动处理，令主角移动到饭桌边，开关“上菜完毕”为ON）

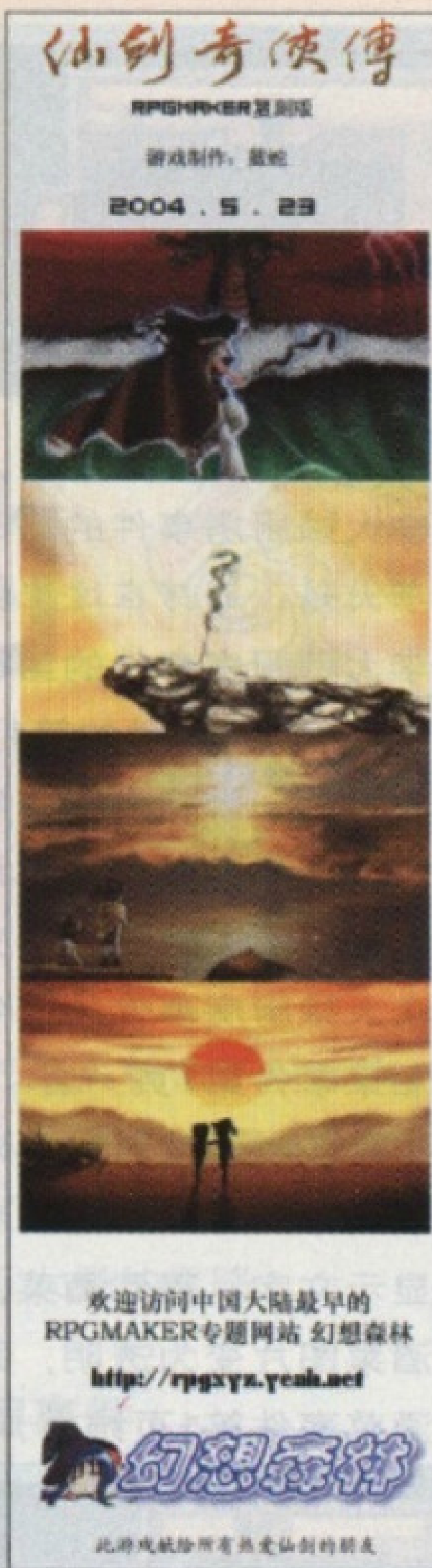


图89 自制游戏结束画面。

苗人喽罗乙：嗯？这是什么酒呀？一点味道也没有！

李逍遥：哦！大爷您有所不知，此酒乃本地名产桂花酒，清香甘醇无比，连当朝的贵妃娘娘都爱喝得不得了呢！

苗人喽罗甲：拿走！拿走！我们喝惯烈酒，才不要娘们喝的酒。

李逍遥：那么……小的再给您换一壶来？

苗人喽罗甲：不必了！咱们自己有带酒。

李逍遥把桂花酒收在怀里（得到物品桂花酒，“得到桂花酒”事件为ON）。

李逍遥心想：婶婶总说经营不易，在酒里掺水才能多赚些钱，哪天要是被张扬出去，生意就甭做了。

当以上事件都完成后，李逍遥就要离开客栈了，我们制作的游戏也就暂时到这里告一段落了。在游戏的结尾，我们要表现当李逍遥离开客栈时，像电影播放完毕那样显示制作人员的字幕，同时背景音乐响起《新仙剑奇侠传》指定主题曲——许茹芸演唱的《有你的天堂》。为此，我们要做一个新的结尾地图，让李逍遥离开客栈时移动到这个地图执行自动事件，同时做一个字幕图片，写上“此游戏由桔屋工作室蓝蛇制作……”之类的话（如图89）。图片做好后导入进RTP中，建立自动事件，让主角退出队伍，然后播放背景音乐，慢慢地拉动字幕（如图90）。OK，大功告成了！恭喜！

第6步 游戏安装包的制作

游戏做完了，自然要给别人分享。但如果对方的电脑里没有安装《RPG制作大师2》怎么办呢？很简单，制作游戏的安装包就可以了。点击“专案”→“制作游戏磁片”，自己选择生成的安装文件路径。如果用到了游戏自带素材的话，就要在“包含RTP资料”上面打上✓，然后点击“制作开始”按钮，等待“游戏磁片制作完成”后，就可把自己的劳动成果与别人分享了。


图90 设置游戏结束事件。

附：国内主要RM玩家小组

小组名称	负责人	主页	群	主打作品
桔屋工作室	蓝蛇	http://www.rpgchina.com	无	见本文
月の黄昏	玄夭	暂无	2673729	《恶搞874研究所——你和他的倒霉故事》
黑色联盟	银色神雕	暂无	1758358	《传说系列》
永恒の森	白猫猫	http://ef4u.vip.cn	1359953	等待策划
众神作坊	無	http://rm.cc51.com/	3756728	《阿尔卑斯战记》、《虹之泪》
水箭龟工作室	水箭龟009	http://www.fbzerg.com	无	《异次元召唤2》
308工作室	ihc308	暂无	无	《黑幕·末代》系列
VG制作组	辛八	http://rpgchina.yeah.net	无	《琉璃圣域》、《GSSS》
抹杀未来の杀手	邵垚川	http://shaoyc.anyp.cn	无	《新月传奇——月下狂想曲》
玄槟工作组	Tonyer	http://www.nowei.com	3947535	《炎皇玄境》
御宅骑士团	御宅太子	http://finsky.8u8.com/	无	《混沌之章》、《千年记》、《幻想三国演义RPG》

这是一款战棋+角色扮演的小品游戏，讲述一位充满好奇心和正义感的少年，在踏上寻找父亲的旅途中，结识了一群背负着不同信念的热血少年。他们各自拥有灵力强大的灵球，在冒险的旅途中共同面对阴邪的黑暗恶灵——英雄救世的单线剧情，没有复杂的角色互动和情感纠葛，但战斗难度不容小觑。由于游戏设定上的诸多限制，玩家在策略上稍有闪失就会一败涂地，更不用说想要完美地结束每一关了（即消灭所有敌人，吃到所有宝箱）。可以说“屡战屡败，屡败屡战”才是本游戏带给玩家的最大特色，对于“打死不改”的拷派玩家来说，或许只有这样的挑战才能展现游戏的魅力所在吧。

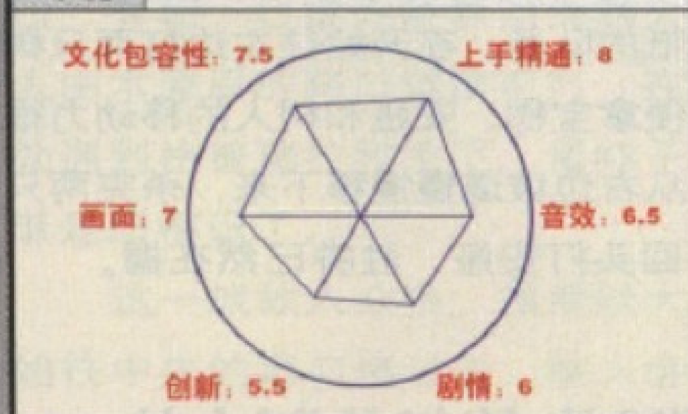


奇灵王

■辽宁 枫红一刀流（本刊特约作者）

凡品 总评 6.8

制作	天泉科技
发行	天泉科技
载体	CD X 2
类型	战棋
语言	中文
环境	WIN98/Me/2000/XP



配置要求
CPU：Pentium II 500Mhz
内存：128M
显卡：16M
硬盘：1.2G

地心大陆被誉为天使之城的安其拉瑟，灵球英雄洛奇那在此隐居，其子洛贝可是充满好奇心和正义感的金发少年，总是幻想能拥有自己的灵球，成为父亲那样人人仰慕的英雄。这一天偷拿父亲的灵球未遂，垂头丧气地到学校上课，好不容易从布理士的唠叨下全身而退，和好友迪卡一起往家里赶去。在路上遇到一名乞丐，好心的两人施舍给他一些食物，乞丐将两枚灵球赠给他们。回到家里发现老爹不知去向，房间里凌乱不堪有搏斗的痕迹，这时一个叫那斯的人冲了进来，召唤一群怪物朝两人攻击。

第1关 家里保卫战

敌人： 那斯、骷髅×3
战场宝箱： 红药草×2
战斗奖励： 500钱

这一战很容易，建议在战前到村里找阿晖玩捉迷藏的游戏，每次拿到一个绿药水（同时补生命和灵力30%），可以无限地拿。战斗开始往右上宝箱拿药草，并将右端的骷髅兵解决掉，再回身打跟上来的那斯，在余下敌兵靠近之前结果他。当然想练功的话也可以暂时放过他，或下去拿另一只宝箱。本关两人可练到3级以上。


在城镇找阿晖玩捉迷藏可得到免费的药水。

第2关 仆人简试探战役

敌人： 简、流氓、野牛×3
战场宝箱： 绿药草
战斗奖励： 2000钱

在门口拾到一支九头金箭，然后两人前往执法所报警，可能是恶作剧搞多了，警长对两人的话不予理睬。无奈来到迪卡家找老师布理士，他看过金箭后说是灵球巫师德丝蕊的弓箭手所有，洛贝可决定和迪卡一起离开平静的安其拉瑟，踏上寻父的冒险旅程。来到皮斯镇找棒糖妹妹萝格谈话，然后找珠宝商威克林打听巫师的下落，得知在米斯塔可以打听到线索，两人盘缠皆无便答应做他的商队助手。第二天和威克林一起赶到欧罗巴，两人发现萝格藏在货箱里。来到街上闲逛遇到墨菲的手下简，他奉主人之命前来试探两人身上的灵球。

这一战难度较大，建议在开战前返回到安其拉瑟，在武器店采买装备（之前这里是不卖东西的），每人配备长剑和名牌

衬衫（攻+48、防+35），至于药草继续找阿晖拿。战斗开始往上走与简接触，平均3级的话两回合敲掉一半的血，等后面的野牛冲过来且战且行，集中火力将简打倒。流氓的破坏力比野牛高，注意分散敌人的火力。打完简时洛贝可升到5级，这时的防御足能应付3只野牛了，而迪卡则和流氓边吃药草边打游击，等洛贝可解决完野牛再过来杀流氓。本关结束队员平均可升到6级。

第3关 外冥星的挑战

敌人： 外冥星、外冥星打手×4
战场宝箱： 墨镜
战斗奖励： 3000钱

回到旅店，陪威克林前往咖啡厅见墨菲，墨菲答应带两人前往米斯塔和弓箭部落。第二天到执法所报案，等警长将威克林带离旅店再将货箱里的萝格救出，然后一起往圣彼德广场找墨菲，一行人往南来到港镇米斯塔。在酒吧找服务生交谈，得知这里出现一些机械人，然后到港口遇到机械人（外冥星）索要灵球。


在港口遇到强买灵球的外冥星。


大船缓缓离开港口朝弓箭部落行驶。

建议在欧罗巴为萝格采买装备——明月杖+风雪衣（攻+60、防+45），剩下的钱为洛贝可和迪卡买牛仔帽+小丑鞋（防+85），2000钱刚好花完，药草仍可返回安其拉瑟找阿晖免费拿。这一关难度不大，7级左右的洛贝可和迪卡穿上笔者买的装备几乎不掉血。在开始将他们移到前面当靶子，其他人上前攻击练级，萝格的“怒火燎原”打两格，它的破坏随机，高的时候一次能打掉BOSS三成生命，所以她升级会很快并且安全。墨菲虽然等级为10，没有装备所以防力很差，注意他的安全。本关注意多给级别低的队员修练机会，级别高的队员在旁边当肉盾并加血。本关打完，队员平均升到8级。

第4关 海盗抢夺战

敌人： 水手×6、海盗巫师、海盗头子
战场宝箱： 跑鞋、红药水
战斗奖励： 3000钱


在船上遇到了海盗头子西蒙。

外冥星央求众人将灵球卖给他，遭到拒绝后悻悻离去。上船后迪卡察觉售票员的神色有异，推测与经常出没的海盗有关。进船舱找晕船的萝格妹妹，谈话时甲板出现海盗。

建议在上船前返回欧罗巴为墨菲和萝格采买装备，墨菲选白银剑、紧身衣、滑轮（攻+150，防+115，），剩下的钱给萝格买小饰品，如墨镜和手环等，这样队员的装备基本均衡了。战斗开始往任一侧移动，争取在追兵移近前将一侧楼梯的敌人清除掉，相对来说左边的实力较薄弱。本关队员平均升到10级，相对地，墨菲会提升较快，他入队等级高，加上刚配备的武器防具好，在战场上成为真正的肉盾，方便队员练级。

第5关 安娅的恐惧

敌人： 安娅、树人×4
战场宝箱： 名牌衬衫
战斗奖励： 3500钱

打跑了海盗西蒙的部队，到2层的驾驶舱找船长得知航海图被盗，大船只好在附近的憎恨之岛靠岸。荒凉的小岛一片破败景象，跟着小狗找到一座小山洞，这里是黑发少女安娅的栖身之地。萝格看小狗活泼可爱，上前抱狗时被安娅误会，战斗一触即发。

这一战很简单，注意把经验值分给级别稍低的队员。在开始往左边打两只树人，顺便拿宝物。安娅和树人的移动力很差，会从右边坡道慢慢移下来，杀完两只树人再回头打安娅，胜券已然在握。

第6关 愤怒的阿卡拉

敌人： 阿卡拉、狮子战士×4、野牛×2

一点心得

本游戏虽然剧情简单，但在战斗方面却很有讲究，这主要是由于游戏设定对玩家的限制——首先是金钱的限制。游戏中的金钱在每场战役结束时获得，除此之外别无它途。这些钱的分配决定着下场战斗的胜负，因此游戏中玩家资源始终都是很紧张的，建议尽量买最好的装备给级低的队员使用，使队员的实力均衡，余下的钱全部买药。注意在战斗中随时查看队员的经验和生命情况，根据经验的多少来判断升级的时刻，升级前不必浪费药草，运用得当的话可以节省不少金钱。其次是经验的限制。除了游戏尾部的虔诚试练外，游戏里的经验值是有限的，在角色的培养上一定要做到均衡，一旦有队员死亡就会脱离战场失去练功的时机，这样在下场战斗将拖累战友，战役会打得很艰苦。同样，个别队员的等级也不宜过高，战棋游戏讲究的是团队配合，尤其在这款游戏中，英雄主义是难以摆脱失败命运的。另外墨菲是个反面角色，他在队伍中会参与过半的战斗，但不要让他抢过多的经验，在15关战斗后他会离队，因此在前往飞碟基地前要记得将他身上的全部装备卸下。在很多以弱对强的战斗中，应充分利用地形的优势来分化敌人的力量，比如观察敌人的属性抢攻一端，将移动力差的敌人甩在身后，等消灭一部分敌人后再回头打。还有一种情形是敌我实力相差悬殊，可采用诱敌分散的战术，派移动力大的队员冲过去吸引敌人主力，敌人没有远程攻击的话不会有什么危险，这时我方主力消灭落单的敌人，如此可慢慢消化掉势力强大的敌人部队。

战场宝箱： 大瓶绿药水、大瓶红药水
战斗奖励： 3500钱

战斗结束后萝格向安娅道歉，原来安娅对岛外人有着深深的恐惧感。在众人的邀请下，安娅决定随大家一起离开孤岛，去尝试一种新的生活方式。回到岸边发现大船已经开走了，众人往北穿过活弗森林赶往浪人村。在森林里找到一间木屋，进去后萝格不由分说将桌上的火腿吃光，这时阿卡拉冲进来和众人打了起来。

本关只要往左冲过去将阿卡拉围击歼灭即可过关，不过还是利用这里的怪物给队员提升一下等级为好。在开始派墨菲这样的肉盾往左边牵制阿卡拉和野牛，引着他打就行了。其余队员往右上打狮子战士练级，注意安娅的防御很差，要保证她的安全。此战可将队员提升到10级以上，洛贝可升到12级学会大范围魔法"冰冻炼狱"，对下一战极为有用。

第7关 浪人首领

敌人： 格普瑞拉、浪人魔法师×4、浪人战士×4
战场宝箱： 无
战斗奖励： 4000钱

阿卡拉在墨菲的提议下决定加入队伍，有朝一日或许能要回他的火腿。众人由木屋后的路口继续前行，在森林深处遇到格普瑞拉和手下，看样子她与墨菲是旧相识了。

这一战敌人众多，难度较大，在开始往中央的路口堵过去，敌人会很快冲下来形成混战。将队员分为3个层次，前面的敌人被挡在正中的路口，利用洛贝可、迪卡和墨菲的"冰冻炼狱"在远处打群体，其他队员上前近身攻击，阿卡拉和萝格在最后用补血术恢复生命。此战持久，敌人等级明显高于我方，要慢慢地消耗他们的生命，已方的队员不能有死亡，随时注意补血或逃跑，在开始顶住压力，后面越打越轻松。此战队员平均可升到15级。

第8关 联合军之战

敌人： 格普瑞拉、外冥星、浪人魔法师×4、浪人战士×4
战场宝箱： 手环、大瓶绿药水
战斗奖励： 4000钱

格普瑞拉与墨菲攀起交情，被墨菲搪塞过去。穿过森林来到浪人村，看到格普瑞拉与外冥星走在一起，格普瑞拉已看出墨菲想要夺取众人灵球的目的，但墨菲坚决予以否认。

此战仍是大会战，敌我的等级相当，但数量是我方的两倍，因此不宜硬拼，须利用地形上的优势。在战场的左侧（木屋的下方）是相对狭窄的通道，所有队员堵在那里将攻来的敌人慢慢消化掉，切忌冒进陷入围攻。队员的具体站法是洛贝可、迪卡和墨菲在前，萝格、阿卡拉和安娅在后面救助和恢复。此战与第7关相仿，不过更为混乱和艰难。本关队员平均提升到18级。

第9关 德丝蕊的看门狗

敌人： 护鹰首领、护鹰×6
战场宝箱： 蓝药水
战斗奖励： 4500钱

众人向格普瑞拉逼问德丝蕊巫师的下落，格普瑞拉面带不屑，只说洛奇那在东北方的某个地方。随后队员在村庄里采买装备，这时经过4场战斗已积攒了近两万钱，给新加入的伙伴装备一下吧。不错的防具组合为：雪花项链+冰刃靴+木制盔甲（防+160），一套1600钱，很划算。武器买几把雷光剑（攻+220），剩下的钱全部买药剂吧，后面还有坚苦的战役要打，在药品上的储备一定要充足。往前到死亡沼泽，在这里遇到德丝蕊的守护之鹰。

敌人的数量不多，实力却不容小觑。护鹰攻高防低，尽量避免单个队员受到夹击，以目前的实力经受不住连续3次攻击，并且补血是补不过来的。此战取胜的关键是分散敌人的火力，集中力量逐个清除而不宜混战。因此队员在开始不宜分散，由两侧往上方聚拢，在敌人会合之前合力打倒两只，接着解决首领，最后打左上方下来的几只。


战斗结束，浪人首领与墨菲攀起交情。



每场战役之后都要认真地为每位队员分配装备。

第10关 僵尸的头

敌人： 僵尸头、骷髅兵×3、毒虫×3、僵尸×2
战场宝箱： 遮阳帽
战斗奖励： 4500钱

杀掉所有的护鹰，迪卡推测德丝蕊已发现众人的踪迹。往前进入木屋发现一只僵尸头，墨菲不由分说上前便杀。

建议在战斗前回到浪人村买药水，这一关的敌人都在25级左右，实力要比队员高出一大截，分散打的话难度较


将敌人堵在路口轰炸。


在一间屋子里发现一个僵尸头颅。



在达加谷镇被一位神秘的乞丐跟踪。



来到飞碟基地，墨菲借故离开队伍。



在基地遇到最后的一位商人，记得要将身上的钱花光哦。

大。在开始朝两侧的任一方汇拢，集中力量杀掉两三只，等另一侧的怪物攻过来，级高的队员在前面多顶几只，这样级低的队员才有练功的机会，否则两三下攻击就会挂掉一个，以后升级的道路就更艰难了。此战结束，队员平均可升到20级，在练级过程中一定要注意等级的均衡。

第11关 弓箭手的守卫战

敌人： 弓箭手×9
战场宝箱： 星星棒、紧身衣
战斗奖励： 4500钱

安娅使用灵球的读心术与僵尸头沟通，得知德丝蕊前往弓箭部落了。安娅决定带着骷髅头离开沼泽地，让它看看外面的世界，并且还可以靠它找出德丝蕊的弱点。往前来到弓箭部落，刚入大门就被一群弓箭手包围了。

在进入弓箭部落之前，可往东北到达加谷采买一些药剂。本关是不错的练功关，由于敌人很强大，要利用移动分散和瓦解敌人的力量，将敌人分散为3拨，每拨大致需要6回合解决。战斗开始时队员往地图的最左聚拢，这样左上的山坡会有3名弓箭手（乙）冲下来，其他6名由右侧山坡下来，所有队员到达最左时，右边山坡的6名会分散成上下两路往左边移动。先集中火力将左侧的3名打倒，然后全部往山坡上攻过去，杀山坡上面的3名，最后再回头打追来的3名，每3名大致6回合解决。本关队员平均可升到22级。

第12关 愤怒的洛贝可

敌人： 德丝蕊、僵尸×2、骷髅兵×3、毒虫×3
战场宝箱： 小丑鞋、木制盔甲
战斗奖励： 5000钱

洛贝可耐心地向弓箭手们解释，可是他们认为与巫师有瓜葛的都不是好人，愤然地离开了。在村里的药剂店和武器店采购一下装备，目前最好的武器是黄金剑和大地之杖，每场战役的钱可以买一把，给级低的队员装备上，加快其练级速度。来到村北边的山洞找到德丝蕊，洛贝可得知她正是杀死母亲的人，而父亲已被她送往幽冥幻界。

此关敌人密集，骷髅兵的移动力相对较低。在开始往右边冲，以最快速度杀掉两只，中部的敌人会压下来，利用阿卡拉、萝格的爆炸术来群体轰炸，墨菲和洛贝可主攻德丝蕊，德丝蕊的群体魔法对队员有很大威胁，集中火力将她杀掉，然后陆续跟到的骷髅兵就不难解决了。

第13关 僵尸头的反击

敌人： 僵尸头、护鹰×4、骷髅兵×4
战场宝箱： 无
战斗奖励： 5000钱

向德丝蕊逼问幽冥幻界的下落，这时僵尸头突然发难袭击安娅。在战斗开始时众人处于包围之中，全队攻打任一方向的3只，将一侧的杀掉后身后的敌人追到。相对来说护鹰实力较弱但移动力高，它们是首当其冲，然后再打骷髅兵。本关敌人的攻击都过500，因此队员不宜过于分散，注意让阿卡拉、萝格等人用补血术、神之圣恩恢复生命。此战结束，队员平均可升到25级。

第14关 博士的要求

敌人： 尼克塞拉、箭龟×3、车轮怪×3
战场宝箱： 无
战斗奖励： 5000钱

为给受伤的安娅治疗，众人一行往东北方的达加谷行去，在达加谷可采买防具，目前不错的有大地战甲、勇士帽和飞翼（防+275），4600钱一套，物超所值，买一套给级低的队员穿上吧，其余的钱都买药，接下来是二连战。来到医院得知安娅中了尸毒。治完病直接抬腿走人，与医生说话会被强行拿走1000钱。离开医院发觉被一名乞丐跟踪，回身截住乞丐触发战斗。

这一关敌人的移动都很快，建议将队员移到右上角的阶梯处固守，敌人会很快围下来，远程和近战的队员一起打尼克塞拉，四五个回合即可结束战斗。想练级的话可将队员分散，两人一组各自为战。此战结束，队员平均可升到26级。

第15关 又是外冥星

敌人： 外冥星、外冥星打手×4
战场宝箱： 无
战斗奖励： 钱5000

与尼克塞拉对话得知他是位研究灵球的学者，众人随他到办公室参观，这时外冥星出现触发战斗。这一关只有3名队员上场，外冥星防御很差，等第3回合他上来队员合力围攻，五六个回合即可结束战斗，不过建议在结束战前培养一下新入队的博士，此时的洛贝可和迪卡已在30左右，保护他是游刃有余的。

打跑了外冥星与博士谈话，得知达加谷外有秘密通道，可前往飞碟基地，由它可前往地球表面和外星系，因此他要前往基地向指挥官克鲁斯汇报，严密监控外星来客。来到基地安娅发现自己曾到过这里，洛贝克也看出她怀有心事。墨菲此时借故离开，众人随博士一

起见指挥官。在基地可找到一名商人，他卖的阳光盒子具有超常属性（攻+100、防+100、命+1000、灵+500），千万不要错过。这里是游戏中的最后一个采购点，将没用的武器防具卖掉（后面还有一名新队员加入，记得留一套装备哦），并将所有的钱花掉吧。

第16关 极北的战斗

敌人： 神秘人、外星人×8
战场宝箱： 明月杖、小丑帽
战斗奖励： 仙女棒

来到办公室找克鲁斯说话，得知外星人和巫师在极北地区交易灵球，官方对此持默许的态度。不久墨菲前来道别，众人乘坐飞碟来到极地无人区，到观测站找西勒斯交谈，然后出屋到地下一层，在这里遇到一群外星人气势汹汹地抢夺灵球。

在战前给博士和西勒斯装备武器和防具，此关的敌人攻防都很强，因此要稳扎稳打。敌人的移动力很差，在开始往右上方攻，第4回合与外星人甲交锋，六七回合可杀掉3名。这时左边的外星人乙和BOSS围过来，可利用大范围魔法轰炸，如西勒斯的“火山爆发”“冰封出鞘”和萝格、阿卡拉的“爆炸术”都很好用，其余队员集中火力对付血少的外星人，会补血术的队员在后方及时救应。此战结束，队员平均可升到27级。

第17关 诱出外星人之战

敌人： 外星人×9
战场宝箱： 黑暗手环、绿药水
战斗奖励： 力量之水

打败了神秘人，迪卡识破他就是一路同行的商人墨菲，墨菲也不再掩饰，坦言一路跟随的目的是要夺取众人身上的灵球，在他离开后继续往雪原深处走遇到一群打劫的外星人。

在开始外星人从3个角落包围过来，看一下他们的属性发现左上角的3名最弱，是首要攻击的地方，6回合之内将其杀掉。右上次之，第10回合差不多都能杀掉。这时下面的3个刚好赶上来，此时队员平均提升两级左右，没有敌人援兵的压力，可以轻松应付了。此战结束，队员平均可升到28级。

第18关 灵球巫师的出现

敌人： 灵球巫师×8
战场宝箱： 无
战斗奖励： 魔法药剂

杀完外星人赶往营房区，这里遇到一群灵球巫师。这一关敌人实力很强，呈扇形分布在战场下方，他们等级很高但移动缓慢，可以利用地形来慢慢消化。战斗开始往左上角攻，引诱左边的敌人往上走，在那里将3名巫师杀掉，这时下方的巫师会陆续攻上来，趁其没有汇拢的几个回合集中火力消灭，直到最后一个上来。此战结束，队员平均可升到29级。

第19关 阿布庙之力量之战

敌人： 阿布庙怪物×8
战场宝箱： 法师帽
战斗奖励： 龟甲魔水

巫师落败后朝阿布神庙逃去，西勒斯施法将众人传送到神庙，面对宏伟的建筑每个人的心情都有所不同。走到神庙门口听到一个声音，自称是地心大陆的创造之神，要众人通过力量、智慧、虔诚和勇气4场试练。

本关难度稍大，敌人都是血牛级的怪物，并且场地狭窄无回旋余地，可以利用怪物移动慢的特点，在开始派一名移动力强的队员上前诱敌，将大部分怪物往战场的一侧引，其余的队员包抄打落单的怪物，在围殴之下一回合可解决掉一名。在消耗一半怪物的火力后再全面接触敌人进行会战，多利用“爆炸术”、“冰封出鞘”这样的群体魔法来打，较有效率。如果在开始就正面交锋的话，此战会打得比较辛苦。此战结束，队员平均可升到30级。

第20关 阿布庙之智慧的挑战

敌人： 智慧女神、半人马×3、魔法小子×3
战场宝箱： 无
战斗奖励： 活力之源

来到智慧神殿，那位创世之神会提出3个问题，答案如下：队伍中不包括洛贝可有“6”名队员；奇灵王是“天泉”公司制作的；安娅是在“憎恨之岛”加入队伍的。3题全部答对直接通过关卡，如答错一题则触发战斗。此战敌人实力高得惊人，仍然要采用诱敌的战术，在开始派脚程快的博士上前吸引3名魔法小



来到极北之地的科学观测站找西勒斯交谈。



在营房区遇到一群灵球巫师。



来到神殿前每个人都怀有不同的心情。



在智慧试炼中要回答神的问题。

子迂回游走，己方的大部队则围攻半人马，想练级的话可慢慢消灭全部敌人，若想速战速决，直接打智慧女神结束关卡。此战结束，队员平均可升到32级。

第21关 阿布庙之永往之战

敌人： 阿布庙怪物×8
战场宝箱： 大瓶红药水×10、大瓶绿药水×3
战斗奖励： 大瓶绿药水

3层是一个迷宫，在这里进行虔诚的试练。迷宫有几处可能会触发战斗，只有走到地图右方的角落处触发战斗才能进入4层，其它地方战斗后会被传送到入口处。如果想给队员升级的话，可以多打几场战役，这里是游戏中唯一可以选择练功的地方。

本关是绝对超难的关卡，敌人的破坏、速度和生命都超出队员一半以上，硬拼只有死路一条。本关取胜的关键仍是分化敌人的力量，给移动力强的队员配备加速度的饰品，使之速度大于3，让这名队员在开始往下方吸引4只怪物（丁），阻止它们到上方会合（如果速度小于3，队员很容易被敌人杀掉，并且会消耗大量的药水）。同时派队员分别到附近拿宝箱，得到红药水为后面的战斗作储备，余下的队员打右上的4只怪物（丙），将它们清除后再打余下的4只。笔者在此关尝试十余次，才侥幸过关。此战队员平均可升到35级。建议将本关的战役多打几遍，将队员提升到40以上，这样后面的战斗压力会小些。

第22关 阿布庙初始之战

敌人： 阿布庙怪物×8
战场宝箱： 无
战斗奖励： 黄金圣衣

3层是进行勇气的试练，从前方的悬崖直接走过去，神对主角的勇气颇为赞许。接下来的战斗相对上一场容易一些，在开始全队朝右边汇拢，先杀掉那边的两只怪物丁，中央的4只移动迟缓，队员在下面排好队形固守，待其入瓮。最上方的怪物丙是最强的怪物，不过将怪物杀掉大半后，再打它们会变得很轻松。

第23关 灵球神殿的战争

敌人： 德丝蕊、格普瑞拉、墨菲、外冥星、两头怪×2、僵尸×2
战场宝箱： 天使装、蓝宝石头冠
战斗奖励： 黄金头冠

通过4场试练后在大殿上找到灵球产生器，就在大家感慨造物之神奇时，巫师德丝蕊率格普瑞拉、墨菲和外冥星出现在众人面前。本关敌人数量和质量都很高，不过实力相对第21关仍有很大差距。在战场最左的3只怪移动较慢，可派队员将它们引开，其余的人往右上移动打另外5只，只要将敌人的力量分散开并不难打。

第24关 黑暗恶灵的出现

敌人： 黑暗恶灵、德丝蕊、格普瑞拉、墨菲、外冥星
战场宝箱： 风火鞋
战斗奖励： 风火鞋

将诸位枭首打败，双方展开了口舌之战，就在争辩黑暗与光明、高尚与卑贱的话题时，黑暗恶灵出现，告知洛奇那就在他们身后。此战要与5位BOSS对决，他们每人都在50级以上。建议队员兵分两路朝两侧攻袭，先消灭德丝蕊等人，正中的黑暗恶灵移近后，再集中火力将其杀掉。此战在开始不宜攻入腹地，队员也不要过于集中，因为这些BOSS能施展群体魔法。

第25关 恶灵的最后反扑

敌人： 黑暗恶魔、灵球巫师×3、狮子战士×2、阿布庙怪物×6
战场宝箱： 阳光盒子×2
战斗奖励： 无

穿越幽冥幻界的迷宫，在黑暗神殿找到黑暗恶魔，这时洛奇那已被定身在石阶之上，叮嘱众人将自己的灵魂与灵球中的灵体融合，来得到神的力量打破黑暗的势力，恢复世界的平静。在战前将黄金头冠、黄金圣衣等装备穿上，这是最后的一战，将身上的所有道具分配好。

战前先观察怪物的属性，上方的怪物丁和中部的狮子战士移动力稍强，建议全力往上面攻，与之交会。移动力稍差的怪物乙可派队员过去吸引牵制，等上面的怪物杀完再组织力量打下面的怪物乙。本关的宝物为阳光盒子，是加4项永久属性的道具，拿到后别忘了给主力队员装备上。


勇气试练，洛贝可直接从悬崖上走过去。


在幽冥幻界的大殿找到被恶魔幽禁的父亲。


在最后的神殿里找到灵球发生器。


在宝箱里拿到阳光盒子，可加4项属性的宝贝。

红袖乱舞

北京的夏天，天气总是变化得特别的快。

总是在毒辣的太阳下上班，暗自咒骂该死的夏天还没到中午的时间，温度就已经高得让人郁闷。到了快下班的时候，就开始听到轰轰的雷声，然后就是狂风暴雨，心想终于可以凉快一些。等到第二天上班的时候，虽然地上还有一些雨过的痕迹，却仍是晒得人如同快要蒸发一般——如此已经几天，每日的天气就在晒晒雨雨中变化着。

算算今年夏天也已经过了一半，却还与碧波无缘，不由得有些气恼。想起去年住所旁便有家青年会馆，办张年卡便可在每天下班后约上三五个朋友去游泳馆泡上两三小时，不由又怀念起在水中的感觉来。

于是还想找回往日的感觉，开始想寻找现在的住所附近有没有游泳馆，却每每被一堆优先级靠前的事情搞得忘记再忘记。周末本该有空，但难得可以睡懒觉的日子，不睡岂不是对不起自己？等醒来再看看网页、玩玩游戏、与朋友们聊聊天，就又到了睡觉的时间。于是游泳的感觉就慢慢地变成了回忆里的东西，时间长了，好像连那种感觉也有些忘记了……

明天是否应该找个地方去游泳呢？我又在很严肃地思考这个问题了。

红袖添乱
red@popsoft.com.cn

台湾省网络游戏排行榜	
(2004年06月下旬)	
1.	魔力宝贝 v3.0
2.	童话——天方夜谭
3.	希望 Online
4.	神之领域之三部曲——雪祭之城
5.	O2 劲乐团
6.	天堂 II——混沌的年代
7.	星空之门 Online
8.	精灵 II
9.	N-age3.0 版——极速快感
10.	仙境传说——樱之花嫁
资料来源：游戏资讯站巴哈姆特	

韩国网络游戏排行榜	
1.	天堂 II
2.	冒险岛 Online
3.	天堂 I
4.	Fantasy life
5.	奇迹 (MU)
6.	天翼之链
7.	Do Online
8.	精灵
9.	Pangya
10.	泡泡堂
资料来源：韩国 rankey 网站	

云网销售风云榜	
(2004年06月下旬)	
1.	网易一卡通（大话/梦幻）
2.	网星（魔力/轩辕剑）直充
3.	仙境传说（RO）网络游戏卡
4.	A3 在线储值
5.	骑士 Online 游戏卡
6.	盛大网络游戏卡
7.	剑侠情缘网络版
8.	华义 WGS 游戏卡
9.	游龙世界充值卡
10.	奇迹（MU）网络游戏卡
资料来源：游卡销售云网	

韩国《奇迹》再现新职业，暗黑领主暑期登场



《奇迹》韩国服务器即将增加全新的角色“Darklord”（暗黑领主）。“Darklord”与游戏里的君主是同一个概念，与当前的《奇迹》角色相比，具有更强的攻击力。“Darklord”在初期策划阶段是以组队、公会及攻城战而设计，具有超强的远距离攻击能力，可成为团队战及公会战的领袖，更好地发挥各种辅助技能及强有力的攻击能力。



此外，遗失的水中神殿“Kalima”地图也将亮相。若想进入该地图，必须获得特殊道具。而且根据不同等级，设置了相应的地带，低级玩家也能进入。

目前“Darklord”与“Kalima”仍在开发当中，预计暑假期间能与韩国玩家见面。

私服问题再次出现，《天堂 II》、《魔兽世界》深受其扰

日前，正在测试中受到玩家广泛关注的《天堂 II》传出私服出现的消息。通过网络迅速流传的《天堂 II》私服程序的发布者属名为lakluster，于6月30日4点18分公开。程序文件大小在2.5MB左右，包括了《初章——战乱魅影》补丁，系英文版本。

该程序文件只包含了服务器启动脚本（script），其余信息须从《天堂 II》英文客户端中调用。这与早前被传出的《奇迹》、RO、A3等私服的情形相同，也是服务器端程序泄漏。

该私服包含了几乎所有的官方服务器的功能，尤其包含了道具、技能、NPC位置等信息，以及无数玩家的个人属性及装备栏信息。私服运营者不仅可调用相关信息，而且还能修改角色属性。

对此，NCSoft发表了官方声明，表示“传闻中的《天堂 II》源代码泄漏并不是事实。目前流传的客户端经过了非法改动，不可能正常游戏。NCSoft将对私服制作及散布程序者，采取法律制裁”。并补充道“使用私服程序，很可能造成用户账号和密码泄漏，为了避免不必要的损失，提醒玩家一定要慎重”。

而在另一方面，几个月前出现过“不完整版私服”的《魔兽世界》，近日有报道说一个最新版本的《魔兽世界》私服程序已在网络上开始传播。这个私服与以前公开的《魔兽世界》私服不同，虽然有些游戏功能被限制，但打怪等游戏功能还可实现。某业界人士表示“最近EQ、DarkAge of Camelot等私服都是由黑客组织所为”，而这个版本的《魔兽世界》私服有可能就是现在最新的Beta测试版。

网游新动态

游戏名称	升级版本	更新时间	更新内容
《剑侠情缘 Online》	新区开放	7月10日	开通河南新区（16区）
《豆豆秀》	内部测试	7月8日	正式开始内部测试
《王者归来》	公开测试	7月7日	正式开始公开测试
《命运 II》	封闭内测	7月7日	开始封闭内测，招集玩家进行体验
《神之领域》	1.54 版	7月7日	公开测试 1.54 版——决战恶魔岛、开放PK场、恶魔岛、公会系统及天气系统等
《三国策 III》	内部测试	7月6日	正式开始内部测试
《刀剑 Online》	公开测试	7月4日	正式开始公开测试
《碧雪情天 Online》	0.94 版	7月3日	新增20级拜师任务及六合塔救人任务，开放六合塔1～6层地图
《仙侣奇缘》	二次内测	7月2日	第二次内部测试正式开始
《奇迹》	新区开放	7月2日	开通福建专区（40区）
《侠客天下》	1.5 版本	7月1日	更新版本至1.5版本，并正式开始商业化运营
《辉煌》	版本更新	7月1日	开放新种族，增加新地图和新装备，操作界面有更改

大陆网络游戏开发小组系列之八

江湖人走侠义道

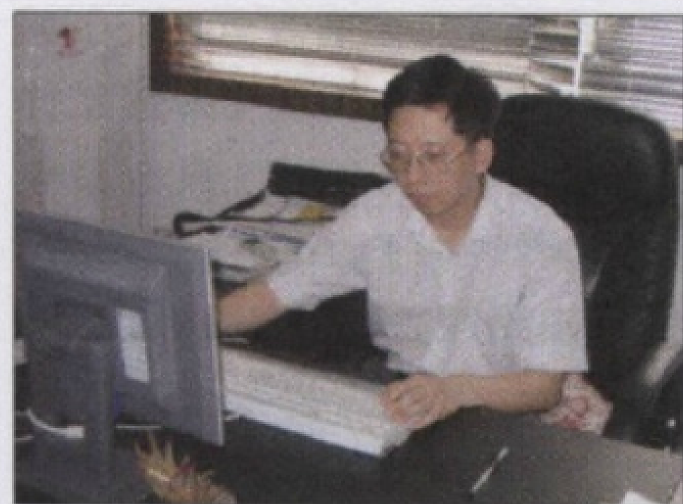
成都梦工厂软件有限公司

■本刊记者 辰烽 生铁（成都报道）

一年前，本刊曾经以"离开西山居的日子"为题对裘新和他的梦工厂软件公司做过初期的报道，一年后，随着《侠义道》的公开测试，使我们再一次把目光对准了这家国内原创网络游戏制作公司。

"江湖人走侠义道"，这是裘新MSN上的签名，也可以说是梦工厂的一句口号。如火的夏季，记者再一次来到成都，再一次见到裘新和他的团队，看一看这是一个怎样的江湖，何样的江湖人，又是什么样的侠义道。

一、江湖人



每个人都是有梦的，实干者本身就是最大的梦想家。从10年前的《独孤九剑》起，裘新就有一个朦胧的武侠梦。裘新曾说过"梦工厂成立的目的其实很简单，就是要做真正的武侠游戏"。这目的说起来简单，做起来却并不简单。梦工厂就好像是一个江湖上的新门派，但这新门派里的帮主、掌门人、舵主却是一批久经战阵的老江湖。

裘新——梦工厂软件公司总经理，我想对于他大家是不陌生的。从在金山的创业开始，裘新可以说是中国游戏业内的第一批制作人，《侠义道》的主引擎程序就是裘新在创办公司时就开发的。裘新今年34岁，7年前他离开成都某技术研究所后，负责金山旗下的西山居软件，成为大陆知名游戏制作人，直到在金山公司担任总裁助理。7年后再回到成都建立梦工厂，裘新把这看作一个新的起点，而不是普通意义上的回归，"公司业务主要专注于电脑娱乐软件的开发，选择成都作为公司所在地，优势是显而易见的。"在裘新看来，成都有着广阔的市场，民众的网络游戏消费观念比较超前；成都的媒体发达，在全国范围内毫不逊色，而且成都的高校有各种人才，完全可以为梦工厂以及同类公司所用。同时，裘新也坦言，相较于北京和上海而言，成都在游戏产业这方面的信息依然有些闭塞。然而在他决定定址蓉城时，这些细节他也有所考虑。在短暂的前期准备之后，手握一笔不小的国内投资，梦工厂顺利落户成都。近一年来，在和裘新的接触中，记者感觉他已经由一个纯粹的技术人才转变成一个市场人才。他很早就提出高价会员制等一些大胆而合理的网络游戏运营思路。这次采访中，他又提出了网络游戏地面推广实施技术化管理的概念。以IP地址的科学监控为基础，进而合理地调整不同时期、不同地区网络游戏所进行的活动、物品分布乃至门派的调整。他的这些观点，在日趋成熟的网络游戏市场环境下，在日趋激烈的行业竞争中，将有可能成为制胜的关键。

梦工厂与一年前相比，机构上并没有什么太大的变化。公司的主体仍然是策划、程序、美术这3个部门。作为游戏开发的中枢机构，策划部相当稳定，人事方面没有变化，目前成员依然是5个人。程序部成员增加到10人，这其中包括裘新自己。美术部规模则保持在20人左右。这样的规模，是适合目前网络游戏开发需求的，是能达到管理高效率的开发团队。让我们来看看营造"梦工厂"的这些骨干吧。



策划部主管：廖晓冬
1997年任职厦门天堂鸟
1999年参与组建跳跃之光工作室，参与《剑侠情缘2》的美术工作
2000年参与吉米科技等公司的网络游戏开发工作
2001年任职西山居
2003年2月加盟梦工厂



程序部主管：徐州
2001年就职于上海魔戒工作室，参与网络游戏《星河贝贝》的制作
2002年任职金智塔，参与开发网络游戏的前期引擎
2003年加盟梦工厂



美术部主管：吴泽海
1995年任职于厦门盘古软件，制作《侠客行》
1996年任职天堂鸟
2000年在浙江鸿志软件开发《世纪录》(该游戏即《传奇世界》的前身)
2003年加盟梦工厂

本来记者是对三个人分别进行的采访，并想能挖掘出每个人的标新立异之处。记者去的时候正好赶上他们在开一个会，有趣的是他们似乎并不在乎我加入到会议中。会议的主题是关于线上活动方案的，几个参加会议的人都很闲散的半靠在椅子里面，你一言我一语，似乎进行的只是一场脑筋急转弯的游戏。不过很快，我就发现一个更加有趣的现象，三个主管想问题时的看法是如此惊人的一致。

当记者问到"是什么原因使得《侠义道》制作速度如此之快时"，他们说："那是因为我们经历过太多的失败，我们的经历使我们拥有了很多经验，我们会尽可能排除独立因素，尽可能追求合作的融洽，追求开发过程的平稳前进，不求快和表面上的所谓完美"。记者又问到，在今年初业内技术人员大范围的跳槽中，梦工厂各部门是如何又是靠什么保持了人员的稳定时，他们又给了我一致的答案——凝聚力。在梦工厂，员工的工作自发性高，压力不是很大，人与人之间关系单纯，这本身就会增强员工的工作积极性，另外就是看好公司的前景。


研发人员正在进行热烈的讨论。

记者非常惊讶梦工厂策划、程序、美术这三个部门间，或者说这三个部门的主管间的默契与高度一致，我不得不提出一些更尖锐的问题以期考验这个新门派的团结。在很多制作公司里，策划与程序往往是一对天生的冤家，策划总是埋怨程序无法实现其伟大的设想，以至将应该震撼业界的产品变成了平庸甚至垃圾，而程序也总会以痴人说梦、异想天开、不切实际、凭空臆想作为回击的武器。而当我这样讲给廖晓冬和徐州听时，他们给我的是一个淡淡的微笑和又一个同样的答案——因为我们都是这里的老人了，我们会很好的协商来完成任务，而且我们有定期的讨论会，所以您说的这种情况在我们这里不存在。

策划部主管廖晓东向记者介绍，《侠义道》的程序底层在裘新主创时就已经充分考虑到各种外部接口，给游戏外加新功能是非常容易的。当前玩家喜欢的线上活动无非是通过增加一些新功能来实现，以前国内的代理公司没有自己的技术，很简单的功能增加都要和韩国人不断的协商，因为文化、语言以及思维模式的差异，很好的创意和想法有时候就这样被消磨掉了。现在的《侠义道》就完全不是这样，技术核心在自己手里，大家有想法就出来讨论，包括裘新也会加进来。

在线上活动策划这块，梦工厂一直以中国的传统文化为出发点，并从中国文化的历史性上去挖掘线上活动的内涵和精髓所在。在技术协作方面，大家的经验和统一的思路让协作变得简单。例如：中国传统的端午节，《侠义道》在游戏中举行了"长江源头扔粽子，忆伟大爱国诗人屈原"的节日活动，玩家在游戏中不仅可以娱乐，而且对于历史及传统文化也有一个回顾。还有"7.7事变纪念日，侠义道爱国万人大签名"活动等，就是围绕中国文化历史进行的有益玩家健康娱乐的举措。等等类似活动从策划活动方案定型，到美工、程序投入进来全部设计完成，前后只用很短的几天时间，而真正参与项目制作的员工也只有很少的几个人。重要的是大家策划前期的沟通，真正的技术实现对于《侠义道》开放的系统来说是极有成就感的一件事情。

也许对几位主管们的回答我们可以保持质疑，但是一个公司是否有活力，只要通过观察，每个人都可以得出自己的结论的。现在的《侠义道》还处在内测阶段，大量的新功能的增加是所有人每天都要面对的，在这样的阶段，他们仍然富有活力的进行线上活动的策划和实施，并不影响新功能的如期开放，这其中自然还有一些其他的奥妙所在。

二、江湖生活

在梦工厂的办公室里有一个非常引人注目的进度开发表，这张表就是梦工厂的技术人员接受采访所必然提到的"里程碑"。在整个《侠义道》的开发中，掌门人裘新将工作分成了3个"大里程碑"，每个里面又含有5至6个小里程碑。作为一家游戏制作公司，梦工厂并未实行弹性工作制，而是严格执行着朝九晚六的机关作息制度，具有多年开发经验的裘新深有感触地对记者说："弹性工作制不好，我当年高弹性工作时那会，每天弄到很晚，白天昏昏沉沉，效率低下，而且把身体也搞垮了。"但在这样一个清新有序的工作制度下的工作环境，却让人有到家的感觉。至少裘新真的把梦工厂看成了自己的家。让我们来看看这个"家"的一些趣味细节吧。

不用付款的超市

在一些公司里，拥有为员工提供方便的售货机并不在少数，但像梦工厂不仅商品品种丰富，服务到位（冰箱、微波炉）却不用付钱，全凭自觉记账的方式的确是比较少见，假如确如裘新说的那样，从来没有发生过拿了东西不登记的情况，那也真应了江湖人走侠义道这句话了。其实这也正是一种作为管理者的大聪明，在无形中增强了员工对企业的主人翁责任感。



吸烟室

裘新是不吸烟的，但是位于梦工厂一隅的吸烟室，却成了那些搞脑力劳动的开发精英们乐此不疲的去处。在工



作累了之后，进到吸烟室里喷云吐雾，而烟民在这短短几分钟的交流，往往也是彼此间激发创作灵感的瞬间。不吸烟的老总却设计了精致的吸烟室，这也真应了江湖人走侠义道这句话。

"开小灶"



记者在梦工厂所在的写字楼下的大厅里，偶然看到了贴出的食堂菜单，记者当时曾想，这家写字楼真的很不错，居然给租户提供了食堂。后来发现，梦工厂自己还额外拥有自己的小食堂。至于为什么不去大食堂吃饭，袁新对此只轻描淡写地说了3个字："不好吃"。也许你会觉得多此一举，但在以食文化著称的成都，想员工之所想，急员工之所急，这不正是侠义的一种体现吗？

同行业间的足球赛

7月3日，周六的下午，骄阳似火，万里无云，四川大学的足球场，我在暴晒下看到了一场至少从比分上说(5：3)精彩的比赛。不过更令我感兴趣的是，梦工厂专门印制了自己的球衣，而且队员配合默契。对于一些大公



司来说组织这样的员工活动本算不得什么，但对于一个刚刚组建一年多，而且至今没有盈利的公司来说，这种企业文化的建设，往往是保持初期稳定的关键。

三、武林宝典

谈武林，要谈独门招数，谈游戏公司，当然要谈它们的产品。梦工厂的镇帮之宝当属《侠义道》，不过除此之外还有一些武林秘籍你可能就没有见过了，跟我来一起看看吧。

《侠义道》

关于这款梦工厂的开山之作，可以说倾注了袁新的全部心血，袁新介绍说游戏中已开放的任务有300多个，并且玩家间的互动还可产生新的任务。游戏中有各种武功约40种，每种均可练到99级。还有经脉血道方面的修练设计，袁新说将来可能会开放以手机短信的方式在游戏之外练功、疗伤的功能（我们私下称之为"手机外挂"）。另一个比较特殊的设计是游戏中没有买卖物品的NPC，全部要靠玩家间的交易获得装备和道具。袁新介绍说在《侠义道》中还会由GM扮演各种古今小说、传奇故事中的正邪武林高人隐士展开对决，让玩家观赏，同时可以赌压输赢。最后袁新说出了他们最独到的一项设计，就是玩家可在不注册的情况下免费试玩，如果感觉好的话，在退出游戏时就可填写弹出的注册页进行注册，注册成功后先前那个试玩角色的属性和物品就会被保存下来，这种设计对扩大玩家的数量确实大有益处。

记者在成都采访时，获悉《侠义道》在近期又作了一次较大的更新——一直就有耳闻的疗伤特效，终于可让那些专职医生们有机会普度众生，救死扶伤了。特增加了武功升级、冲穴，经脉打通特效的现场效果。增加染坊功能，染坊座标（京城，231，205）。在新开放的染房，通过直观便捷的界面，即使是完全不懂色调的玩家也可调出最时尚最赏心悦目的服饰搭配了。

《军魂》

感谢《军魂》项目组的负责人——朱晓明让我们看到了这个仅仅完成10%（完成主引擎）的游戏，下面这是一份来自内部的报告：

战斗方式与《铁血联盟2》比较接近，区别是战斗的类型不同。游戏中每个角色都有不同的姿势，包括站立、蹲伏和卧倒，不同的姿势将影响你的攻击距离、命中率和防御力等。角色的进攻方式很多，包括肉搏战、近距离格斗、远距离枪战、狙击、炮击、火力支援、侦察、潜伏等。战斗类型分为野战和巷战两大类。由于游戏的战斗是以即时的方式来进行的，所以在战斗中玩家的操作技巧、战术运用、相互配合、地形运用会显得非常重要甚至在某种程度上可以弥补等级、人数的不足。（这些因素都是通过各职业的技能来实现的）游戏还为玩家提供了各种军用车辆。军用车辆的移动速度快，并拥有坚厚的装甲和凶猛的火力。游戏中的车辆和装备都有损坏模式，你可以利用修理技能修理损坏的车辆，车辆还可以更换武器装备。

国战、帮战和攻城战中玩家可以运用各种战略战术，再现气势恢弘、硝烟弥漫的现代战争场面。也从娱乐中学习了现代国防知识、兵器知识。

另外的特色还是其角色扮演与策略相结合充满弹性和深度的游戏系统。玩家可以发挥无尽的想象空间，创建自己的公司，打造自己的高科技产品，建立自己的军事帝国……

《非典前线》

它可能是一款不为人知的小游戏，这是袁新在2003年6月"非典"疫情猖獗期间推出的非商业化产品。一个公司往往在这些点滴间显示出它的责任、信心与成熟。

老江湖、新门派，走侠义道。

热点追踪

中文多媒体作品商业雏形大奖赛



作为第四届互联网与多媒体全球峰会的重要活动，为鼓励国内多媒体行业开发国际级多媒体产品，第四届互联网与多媒体全球峰会北京组委会将举办"中文多媒体作品商业雏形大奖赛"，引导多媒体产业业者投入资源进行国际级动画影片及游戏软件的创作，鼓励从业者发挥创意，提供开发制作具有商业价值、以国际性市场为目标的多媒体产品，提高本土多媒体作品的竞争实力，进而带动本土多媒体产业的发展。

本次大赛项目分为动画雏形组与游戏雏形组。动画雏形以动画影片雏形为主。游戏雏形以游戏软件的开发为主要目标。

主办单位：第四届互联网与多媒体全球峰会组委会
唯一指定媒体：《大众软件》杂志
参赛时间：2004年8月——2004年10月5日

参赛流程

参赛者资格

（一）不限团队和个人。

（二）以一部作品为限，每个参赛者不限于一部作品。

（三）两家（含）以上参赛者共同合作者，可共同投稿，并在企划书中说明合作方式。

（四）参赛之作品须为自行创作，不得涉及或侵害他人知识产权。

（五）参赛者无违反国家法律法规的情况。

参赛标的定义与范围

动画雏形组

1.参赛标的须为使用计算机动画技术为主的影片的雏形，并以商业用途为制作目的，即未来预计完成的影片将作商业形式播放、贩售或租赁。

(1)计算机动画技术之使用形式：影片之角色、动作、背景等。使用计算机动画技术制作或使用计算机科技辅助制作。

(2)未来预计完成的影片形式如下(请在计划书中说明为何种)。

预计在电影院、有线/无线/数字电视频道，或以录像带、VCD/DVD形式租售的：

剧情影片（Feature Film）、电视连续剧（TV Series）、电视影集（TV Special）、其它类型或用途的影片等。

2.参赛标的须为具有具体创作构想与完整的开发计划，但尚未进入正式开发制作阶段的影片雏形，需具有产品企划书、故事大纲及Demo reel等。

3.参赛标的须为自行创作，若创作中所使用的素材，有涉及他人的权利（包括音乐著作），须取得合法授权，并于交件时附上著作权人授权使用同意书。

4.为鼓励原创精神及保证比赛公平性，有下列任一情形皆不符参赛资格，如得奖亦将追回荣誉及奖金。

(1)已完成且已公开上映或租售过的作品。

(2)人物造型、故事取材等内容经相关单位认定与前述作品相同或相似度高的作品。

游戏组

1.参赛标的为开发企划书（proposal）与测试雏形（playable prototype）两项，并准备5分钟以内的游戏示范影片。

(1)开发企划书：书面数据为主，须有目标客户、故事大纲、人物设计、关卡设计、玩法及开发进程规划等项。

(2)测试雏形：必须能在真实PC软件环境下或第3方解释器软件执行的程序，即可进行第一关游戏之雏形，且须能详尽表达游戏的人机界面、人物操控、玩法、游戏性及程序设计（开发企划书中另有书面说明格式）。

2.参赛标的须为自行创作，若创作中所使用的素材，有涉及他人权利（包括音乐著作），须取得合法授权，并于交稿时附上著作权人同意授权使用书。

3.为鼓励原创精神与保证比赛公平性，参赛标的不限何时创作，但须为未曾公开上市的作品。

投件资料所需表格下载网址为http://www.bmia.org.cn/dasai/index-cx.asp或http://www.wsim.cn/2j/zthd/index.asp。

动画组

（一）表格：报名表1份（正本，需盖公司公章或个人签名）。

（二）表格：知识产权保证书1份（正本，需盖公司公章或个人签名）。

（三）表格：得奖者权利义务细则（正本，需盖公司公章或个人签名）。

（四）产品企划书共7份。

必须包括下列项目：

1.完成影片形式及内容说明（可参考参赛标的定义与范围）。

2.完成影片的制作预算表（建议，非必须）。

3.完成影片的制作进程。

4.行销计划，例如国内外目标市场、国内外合作伙伴、发行及行销策略等（建议，非必须）。

5.主要创作团队名单、相关学历背景或作品。

（五）故事大纲（Story）共7份

参赛标的预计完成的动画影片的完整故事大纲，只需概略描述该影片的故事情节，不需整部影片详细的文字剧本或脚本。

（六）3分钟分镜脚本（Story Board）共7份。

从预计完成的整部影片中选出精彩的3分钟片段，以手绘或计算机绘图形式表现影片中人物或角色动作的分解镜头。

（七）雏形展示带以DVD形式提交8份。

30秒~3分钟的展示带，含人物/角色、场景/背景、动作或模形规则设计等。

（八）参与创作者过去成功作品DVD：2份（参考用。如无，可不附）。

（九）若参赛企划案已实际获得国际厂商的合资、发行等Co-production/Co-finance的合作意愿，请附上相关合作意向书(MOU/LOI)或合约的复印件，或其它可证明的文件（参考用。如无，可不附）。

（十）若创作中所使用的素材是使用他人的著作（包括音乐），应附上著作权人授权使用同意书。

游戏组

（一）表格：报名表1份（正本，需盖公司大小章）。

（二）表格：知识产权保证书1份（正本，需盖公司公章或个人签名）。

（三）表格：得奖者权利义务细则（正本，需盖公司公章或个人签名）。

（四）开发企划书共8份（中文版本6份、英文版本2份）。

本次竞赛将聘请欧美及日本的资深专家担任评审，以产品的游戏性、技术性、市场性及开发企划的可行性等表现进行评断。开发企划书除中文外，须有英文版本以供国际评审进行审查，请参赛厂商自行准备。

（五）测试雏形（playable prototype）

1.光盘8份：含安装程序，且所有程序须能在PC操作系统中执行。

2.操作手册8份：中文版本6份、英文版本2份，请搭配光盘程序版本制作。

（六）游戏示范历程影片：5分钟以内，以计算机系统能播放之

光盘为限，MPEG、AVI、WMV等格式皆可。

（七）若创作中所使用的素材，有使用他人的著作（包括音乐），应附上著作权人授权使用同意书；若无，使用他人著作则免附。

评审办法

动画组

（一）评审委员

将邀请中、欧、美、日的动画领域专家（导演、制作人、创意/制作技术总监、发行商），共同组成评审团参与初审与复审，评审团成员负有对参赛作品与商业机密保密义务，并秉持利益回避原则。

（二）评审方式

1.资格审查

（1）审查厂商申请资格。

（2）核对各项参赛投件资料是否齐备。

2.初审

（1）主办单位把通过书面审查的作品寄给评审，由评审针对商业/市场价值、创新创意、企划可行性及专业水准等4个方面进行评审。

（2）初审后，由办公室将书面审查的分数统计后，公布进入复审的名单。进入评审的名额暂定为10件。

3.复审

（1）召开评审会议，由入围的雏形作品进行每案10～15分钟的简报（含Demo）。

（2）由评审委员分别予以评分，并由评审委员共同讨论表决决定得奖名单与得奖作品的奖金额度。

（三）评审标准

评审项目分下列3项：

1.商业/市场价值（40%）

作品制作水准较高，市场定位清楚，且作品的企划内容（如故事、角色设计）契合该目标市场的需求，具有卖座的潜力；或该企划案已实际获得国际厂商的合资、发行等Co-production/Co-finance的合作意愿，请附上相关合作意向书（MOU/LOI）或合约的影本，或其它可证明的文件。

2.创新创意（40%）

题材及角色的设计、故事情节、表现手法等具有创新概念及创意，或计算机动画技术的创新运用等。

3.专业水准（20%）

Demo reel（角色设计、构图、美术……）的制作、分镜脚本的设计绘制、企划书的撰写等说明完整且具有专业水准。

游戏组

（一）评审委员

将邀请中、欧美及韩国和日本的专家（制作人或发行人等）共同组成评审团参与评审。评审团成员负有对参赛作品与商业机密保密义务，并秉持利益回避原则。

（二）评审方式

1.资格审查

（1）审查厂商申请资格。

（2）核对各项参赛投件资料是否齐备。

2.初审

（1）主办单位把通过书面审查的来件寄给评审，由评审针对产品的游戏性、技术性、市场性及开发企划的可行性等4个构面进行初审。

（2）初审后，由办公室将书面审查之分数统计后，公布进入复审的名单。进入复审的名额暂定为10件作品。

3.复审

（1）召开评审会，由入围的雏形作品进行10分钟的简报（含Demo），作为评分参考。

（2）由评审委员分别予以评分，并由评审委员共同讨论后表决决定得奖名单与得奖作品的奖金额度。

（三）评审标准：

1.游戏性（30%）

包括玩家等级的设定、游戏主题、剧情、人物设定、场景设计、玩法、耐玩度等，须能迎合国际市场要求的水准。

2.技术性（20%）

包括技术团队技术成果、单机或联机规划内容、玩家数量与互动设计、使用软件技术与工具、硬件与外围设备、技术成就的规划等，须能达到适合的使用要求及规划条件。

3.市场性（30%）

包括游戏特色、目标客户群的选择、衍生商品设计、行销规划、市场潜力等，须能符合市场要求。

4.开发企划的可行性（20%）

包括经费预估、外包规划、技术的取得方式、开发重要里程碑（Milestone）、未来展望等整体规划，须能保证顺利开发成功。

奖励

奖项

大赛设

大奖 最具投资价值奖（最佳动画和游戏）2个。

单项奖 最佳个人/团队奖、最佳创意奖各2个，共4个。

奖金

大奖 动画 价值5万元人民币的现金和物品。

游戏 价值5万元人民币的现金和物品。

单项奖 价值1万元人民币的现金和物品。

最佳个人评选办法

以参赛选手在作品中的个人技术技能表现为主，由评委提名投票选出。

获奖者的权利义务

参赛公司需依照比赛之规定参赛，经评选获奖后如发现有违反规定者一律追回奖金及荣誉。得奖后须依下列条件行使权利义务。

一、获得规定的奖金与荣誉。

二、优先参加北京多媒体行业协会或相关政府部门举办的商谈会、创投说明会，并优先列为创投基金投资及国外大厂合作引介的对象。

三、雏形可参加由主办单位或相关政府部门举办的成果展示活动，包括颁奖典礼、国际展览（MIPCOM全球影视展、日本Tokyo Anime、日本东京电玩展、美国E3等）的展出。

四、所得奖金应依法扣缴相关所得税。

五、雏形获奖选手必须同意主办单位为推广目的无偿使用由得奖作品制作的相关宣传出版物、及其他宣传形式。

注意事项

一、所有参赛者均同意授权大赛承办单位对其参赛作品进行商业应用开发和推广。

二、本次大赛由北京多媒体行业协会承办，即最终解释权归该协会所有。有关大赛的各项具体事宜请直接向本协会咨询。

三、参赛作品一律不归还。另外，在参赛过程中发生通信上的错误、自然灾害等在内的不可抗力原因，而导致资料的毁损时，本大赛组委员会将不负任何责任。

四、参赛作品若经人检举或告发，涉及著作权、专利权等知识产权的侵害，若经法院判决侵权成立，未领奖前取消参赛或得奖资格，已获奖者须缴回奖金及荣誉。

五、参赛作品须为自行研发，若经人检举或告发为他人作品且有确凿证据者，取消其参赛资格，如有得奖将追回奖金及荣誉。

六、各参赛作品著作权或专利权，归属于参赛单位个人拥有，但主办单位享有以推广活动为目的而无偿使用的权利。

七、参赛作品若违反大赛的相关规定，将取消其参赛资格，如有得奖将追回奖金及荣誉。

八、得奖者将被个别通知并在活动网站上发布公告，未得奖者不另通知。

九、凡得奖厂商或其负责人，因日后之行为有损及主办单位或该项比赛活动之形象或精神者，主办单位将撤销得奖资格及追缴奖金及荣誉。

十、本比赛办法如有未尽事宜，主办单位保留修改之权利。本活动的活动日程等相关事项以网上最新公告为准，不另通知。P

热点追踪

不谈虚拟 我们看现实



《石器时代》周边篇

■策划 本刊编辑部 执笔 小蚁

《石器时代》(以下简称《石器》)是最早进入中国市场的网络游戏之一,在目前尚在运营的网络游戏中绝对算得上是"古董"级的了。自从2001年初发布以来,3年多时间里经历了数次版本升级,依旧长盛不衰。本期,我们就来回顾一下品种繁多的《石器》周边吧!

《石器》历来十分重视周边产品的开发,记得当年《石器》发布后不久就随游戏杂志附送过精美的石器月历。但是大规模的周边产品制作发行还是连同《石器时代2.0——家族开拓史》的发售而展开的。大家首先看到的这个红暴龙玩偶就是2001年11月1日上市的《石器时代2.0》"老手削暴包"中的赠品。除了红暴龙之外,包中还附送了原始人塑料充气狼牙棒和石器手机吊缀等小玩意儿。《石器》"老手削暴包"限量发行5万套,从购买到的玩家中产生2500名幸运用户,可在游戏中获得宠物红暴龙一只。想来这只可爱的红暴龙还摆在一些玩家的案头吧,这款《石器》早期的纪念品因其发行量的限制到今天也是不易寻觅了。

在同一天,北京华义还推出了一系列的《石器时代2.0》周边产品。包括石器"克克尔"帅奇表、石器"金格萨贝鲁"手表和石器豆丁布偶等。这一系列的石器手表虽然使用的普通塑料材质,但其设计和石器的卡通风格吻合,显得简约而大方。这也是此后石器相关产品设计中一直延续的风格。

《石器》的周边产品中,人物和宠物形象的玩偶占了相当大的比重。例如华义曾推出了10只一组的"新有独钟公仔包",其中包括玩家们喜欢的玛恩摩、扬奇洛斯、巴朵兰恩、扑满乌力、蓝羊拉伊霍恩、红飞洛卡伦恩、咖雷布洛多斯等宠物的全彩塑胶模型,制作精美。如果哪位玩家集齐了上面的这10套,也算是非常了不起的收藏了。与此对应的是,《石器》还推出了10组人形公仔包,其中各附狼人集卡一张,集满10张还送狼人公仔。这套产品是限量发行的,因此收藏价值要比"宠物公仔包"更高。

与上述纪念品相比,同为限量版的"石器时代初回限定版人形"就显得更加弥足珍贵了,这套包括了吉米、库比和菲莉亚三位角色的塑胶彩色人偶,由于仅仅在全球限量发行500套而显得尤其奇货可居,不失为所有《石器》收藏品中最耀眼的明星。不过遗憾的是,上述介绍的人形和宠物玩偶只有少数在中国大陆地区发行过,也许正是它们不菲的价格让普通玩家们不便轻易出手。

当然《石器》的纪念品不仅仅是眼花缭乱的玩偶,同时也十分重视这些周边产品的实用性。比如说,陆陆续续推出的《石器》主题的口杯、贴纸、凉扇、精灵笔、便签本、烟灰缸、鼠标垫以及公车车票夹等,可真是渗透进了生活中的方方面面。这些小物件完全就是我们平时用到的文具或生活用品,只不过印上了《石器》的标志会叫人备感亲切。年初在深圳举行的"职业特攻队——石器石头就业所特卖会"上,热情的玩家引爆了会场,并且上台和主持人一同玩起了小游戏。鼠标垫、便签本、T恤,游戏的奖品虽小,但重要的是让玩家在现场感受到了那份其乐融融。这大概就是其它纪念品所不能承载的特殊价值吧。





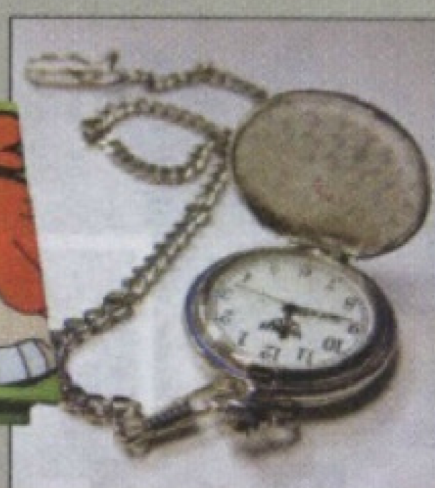
▲盒装"金格萨贝鲁"潜水表,看上去分量可不轻啊。

▲浅蓝色调的"克克尔"帅奇表,表带上印着蓝天白云的图案,在夏日里更显得清凉。



▲2004年年历。据小道消息,是按照石器时代的历法制作的……


▲不同主题系列的鼠标垫。


▲质朴的便签本。


▲最新石器挂表——这可就是本期的奖品哦。


▲钥匙包

回答问题拿奖品，机会多多！

1.《石器时代》最新版本是什么？
2.《石器时代》中，货币的单位是什么？
3."养羊得意包"中附带的宠物黑羊，它正式的名字是什么？
4."斯天多斯"的属性是什么？
5.《石器时代》中，属性之间的相克顺序是怎么样的？

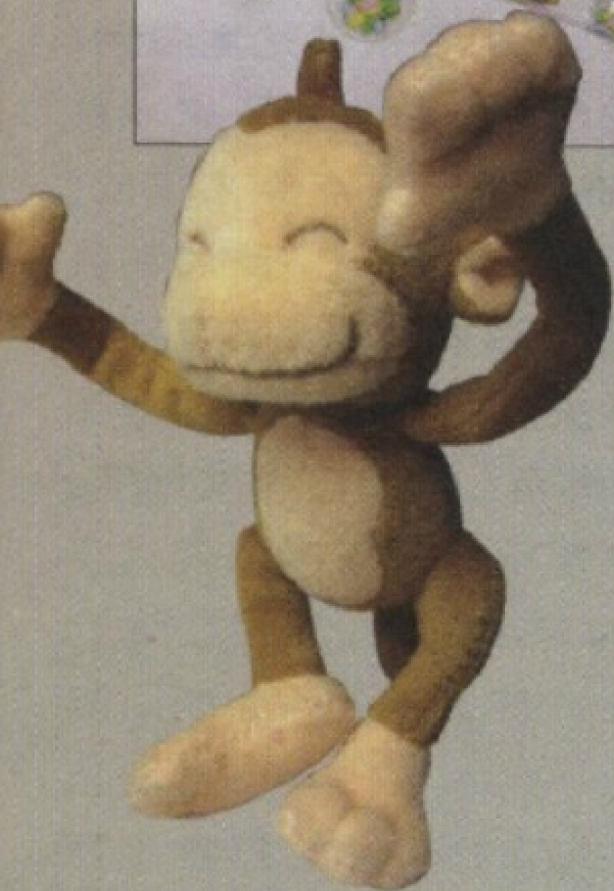
将以上问题的答案发往red@popsoft.com.cn，就有可能得到精美的石器挂表一只，这可是最新款哦。记得千万要注明自己的真实姓名、收件地址及邮政编码。

▲"宠物进化史"主题的手机链，不知道玩家们收集到了几种图案？




▲精美的挂表简约而时尚。

▲好大的水杯。

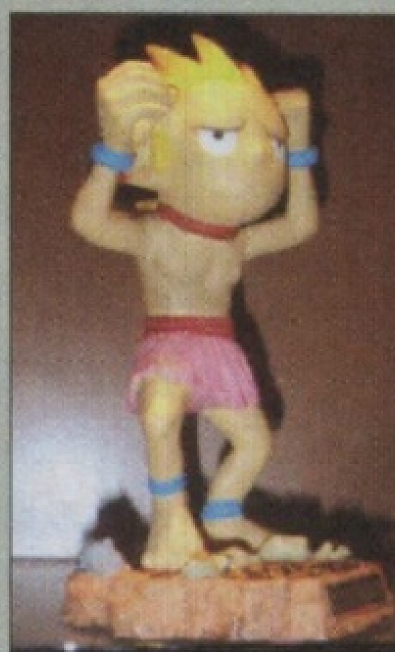





▲嘿，我就是扑满乌力。


▲洛卡伦恩和扬奇洛斯。


▲塑胶红暴龙模型，如今已经很少见了……




▲吉米、库比和菲莉亚，这可是限量版！也许只有在华义的老巢能找到它们的身影。

▲从小到大：拉伊霍恩、玛恩摩和咖雷布洛多斯。



STONEAGE 石器時代

暗夜之光

《天堂II》暗黑精灵SOLO转职指南

■北京 laser

暗黑的穹顶看不到月色和星光，我在一片喧嚣中迷失了自己的方向——5级黑暗精灵战士laser。

当时选择暗黑精灵作为种族不过是一念之差，因为在网络游戏中弓箭手一般都是我的第一选择，但精灵看起来实在有一些俗气，于是便选择了暗黑精灵。一开始便出生在神殿里面，旁边几个看起来神气的祭司神官，还是先和他们对对话，了解一下大概的系统和操作方法。《天堂II》的操作还是比较简单上手的，属于那种一只鼠标点天下的典型韩国游戏。左键行走攻击、右键转视角、滚轮来回拉视角这都是比较常规的应用，按下中键可作180度视角的转换，这一点设计得比较贴心，以后用弓箭跑打及跑路时要经常用得到。剩下的一些快捷键也不用叙述太多，在开始时就要熟练掌握运用，毕竟鼠标加键盘才是操作的王道。



游戏刚开始时，先在神殿里面接一些简单的初期任务，1级“新手战斗训练”任务是一定要接的，任务奖励中的50SP虽然无关紧要，但地图对于新人来说可是至关重要的。要知道，《天堂II》里面没有“纵”的概念，整个世界就是一张大地图，在游戏初期就掌握良好的方向感和大局观对后面是相当有益的。将初期的见习装备装上，至于用刀还是用剑就看自己的爱好了（剑的命中率比较高，刀的攻击速度比较快，其实都差不多）。在神殿外面打打狐狗可很轻松地升到5级，升到5级之后就可直接到暗黑精灵村子里面去。

村子就在神殿的西南方，在地图上可很清楚地看到。村口的几个守卫都有一些不同的任务，可先接下来（前期推荐狼牙任务和安普任务），在升级时一点点来完成。村子地域很广阔，要在里面多跑跑，熟悉一下商店和各个重要NPC的位置。暗精村子是圆形设置的，又是在暗无天日的山洞里，所以很容易迷失方向，可多看看地图和雷达，再用村子中间的大手做标示，慢慢习惯就好了。到了村子之后先要去学技能，先学精通武器和防具，早期SP不是很够用，能量箭什么的延后再学。这些工作完成之后，就可从村子的西面出去，感受一下外面的广阔世界了。

出了村之后不要往太前走，先在村口处打打狼和葛布林（难道就不能直接翻译成地精么？），狼掉箭和一些矮人的制作材料，葛布林掉各种首饰，这都是很好的来钱的手段。当攒到2000左右时，回村配备上骨匕首和短弓，这样就可打一些高等级的怪了（先用弓箭引怪，等拐到身前再换匕首。最好把弓箭和匕首都设置到快捷栏里面，这样比较易于切换）。现在可做安普任务了，安普对于新手来说经验和SP都不错，打下的项链还可换钱，但要注意它们是协攻怪，千万不要惹上一群……到了8级时回村子接蘑菇任务，打出10个蘑菇孢子就能换到2000块钱，这对于10级之前的新手来说可是丰厚的报酬。在村子里面顺便把强力攻击和能量箭学了，强力攻击和能量箭都是能打出OVERHIT的，一定要熟练掌握OVERHIT的打法，在MP够用时尽量OVERHIT，多出来的经验值和SP可是相当诱人的。在村子外面练级时要谨慎：一是要注意自己的血量，多坐下休息；二是要注意安普、葛布林的协攻，千万不要惹抱团的；三是要注意不要贪功，向前走得太纵深，两个主攻的兽人战士对于10级以前的烂装备新手来说是致命的。只要是多加注意，就可很快地升到10级（回去买药时可顺便做一些任务，获得的经验和SP也是很可观的）。

我终于看到了美丽的让人窒息的圆月，微风在我眼中轻轻流淌，身边有野兽的嘶吼——10级暗黑精灵战士laser。

到了10级之后直接去做怪异匕首的任务，对于一个SOLO的10级战士来说，攻11的怪异匕首是能用上很长一段时间的很不错的武器。但在去往祭坛的路既远又危险，遇到主攻的怪物千万记得要远远避开，那些怪物在现阶段下是惹不起的。得到怪异匕首之后，在SP够用的情况下，先把所有的被动技能学全，然后再去学强力攻击和致命爆破。不要因为以后要选择用剑（或是用匕首）而不去学匕首（或剑）的技能，省下的那点SP几个OVERHIT就能赚得回来。此时要不停地接蘑菇和项链的任务，有了技能和装备做保障，也可去稍微远一些的地方打打兽人战士，但打队长和副队长时要慎重考虑。到了11级时可接血骑兵的任务，但黑魔法学院的地势险要，怪物既多又强，所以不妨等到多升几级之后，将身上的装备搞得好一些再去打骷髅。得到血骑兵之后可直接卖给商店，如果不嫌麻烦的话摆摊卖给玩家，可多卖一些钱。这时手头应该有几万块钱了，但不要着急买短刀，最好攒够了钱之后直接买投掷刀或闪耀刀。在这时候也可把道具店里面的任务接了，打5个僵尸皮之后可得到2000金币和一瓶高级治愈药水。但这个任务和血骑兵的任务一样，在这个等级做起来比较困难，最好是到稍微高一些时慢慢来做。

从10级开始之后就会觉得升级比较吃力，这是因为装备相比较打怪所得的经验值慢慢进入瓶颈阶段，这时最好要耐心，不停反复地做僵尸皮和蘑菇的任务来积攒自己的金库储备，为将来做准备。要知道，《天堂II》是一款靠装备吃饭的游戏，等级倒还在其次了。而稍微上一些档次的装备都是动辄几十万，如果前期不打好基础的话，到后面将十分吃力。这时身上应该是木头一套了，先不要着急换骨头一套，因为骨制胫甲可在后面做任务得到。项链戒指什么的先不用管，现在增加魔防基本上是没有意义的事情，把主要精力投放在赚钱和升级方面。现在主要还是打蘑菇和兽人战士，慢慢地就会升到15级。一到15级之后就冲破了瓶颈，升级速度就会明显地加快了。



我踏上了去往他乡的道路，那一日，我坐在船头，阳光灿烂得耀眼，海风卷起的浪花打湿了我的面颊——15级暗黑精灵战士laser。

到了15级之后回到村子，先把吸血学了，这可是以后打怪练级的根本，稍加掌握之后就会事半功倍。其他技能还和原先一样，先学被动技能，之后再有选择地学其他技能。然后就可考虑去暗黑精灵村外的广袤世界闯荡一下了。在出发之前最好先去教师布拉斯蒂那里接任务，获得一件骨制胫甲（这个任务比较容易。骨制胫甲对于我们来说也是必需的装备）。然后去仓库里接下给矮人送信的任务，在村子里再收一下骨甲、骨盾、靴子手套什么的，装备整齐之后就可出发了。从村子东面出发之后，最好沿着道路一直行走，因为路上不太容易出怪，看到蜘蛛什么的最好尽快溜之大吉，否则被它粘住就只有死路一条。沿着黑魔法学院和沼泽地之间的路走到中立地带，然后再往南一直走，就能来到亚丁的重镇之一——古鲁丁城镇。先将信拿给古鲁丁城镇的仓库管理员哈布洛克得到1000金币和一封信，然后可去城中心看看热闹，这里卖的道具很全，如果遇到合适的价格的话可把手上的武器换成投掷刀或闪耀刀，当然前提是手里钱够（投掷刀或闪耀刀一般在12万到14万之间）。之后继续向西南出发，沿着道路走不久之后就会来到古鲁丁村庄，将在古鲁丁城镇得到的信再拿给古鲁丁村庄的仓库管理员诺马能得到4000金币，就拿这个作为出海的旅费吧。在村庄西南方的港口有开往奇岩和说话之岛的定期航船，大概半个小时左右一趟。奇岩对于我们现在来说还是太过遥远，就先去说话之岛逛逛看吧。之所以强烈推荐来说话之岛是因为岛上有一处是练级的圣地，而且地广人稀，可安静地练到20级。这个地方就在说话之岛港口稍偏东北一点，那里都是狼人、葛布林巡守和兽人战士，而且它们掉的钱和东西都不错，经验值也很丰厚，关键是很安全，基本上没有人打扰。有了骨一套和投掷刀，这些怪物就算是一拥而上也构不成多少威胁。所以说就在这里两耳不闻岛外事，一心冲到20级吧。到了20级就可扬帆北去，回到古鲁丁城镇收一把碎剑者，舒服地就职去吧。

我低下头，默默地接受着大师的祝福。我明白，这不单单是头衔的转变，从此我将行走于世界之巅，而且，无所畏惧——20级暗杀者laser。

画龙点睛

《大话西游Ⅱ》抓鬼封妖心得

■上海 翼

最近很多转生的朋友反映，40级以后升级速度太慢了，没有钱请仙带练很难熬到70级做天庭任务。确实，玩家在转生后的前期，很容易通过练级达到40级，但40级以后人族和魔族的玩家练级速度会明显放慢，不过抓鬼任务和封妖任务完全可帮助人族和魔族的玩家快速升级。

抓鬼

准备： 安全是抓鬼的第一前提，所以药品是玩家一定要准备的。40到70级这个阶段，比较实用的药品分别为大还丹（红药）、羚羊角（蓝药），这些药完全可保证玩家在抓鬼任务中的安全性，多装备几组，节约补给时间。

插旗也是抓鬼前必须的一项工作，它是抓鬼效率提高的前提。一般比较常见的插旗地点为地府钟馗、杂货店、洛阳药店和洛阳车夫，这些都是为了玩家长时间抓鬼作的补给准备。

装备方面主要注意多穿一些抗物理攻击的装备，因为抓鬼任务中出现的NPC基本为物理攻击。躲闪鞋和打过抗物理宝石的装备是最合适的选择。

另外值得注意的是召唤兽，召唤兽应该算抓鬼战斗的主力，尤其是低级别玩家，只能靠召唤兽来提高杀伤力。召唤兽最好选择攻宠，魔族可夹攻，杀伤效果更加明显。

队伍： 抓鬼队伍的人员构成应该在二魔一人的基础上加入，级别不要相差太大，5级以内最好，否则因为个别队员级别低，会拖慢抓鬼的速度，达不到快速升级的效果。



人在队伍中是最重要的，作用是混主。女人的毒也是非常实用的，常常最后一轮不用出手鬼就被毒死了，所以说抓鬼是人魔两族练级的任务。

在抓鬼队伍中，最重要的还是司机（队长），一个好的司机应该是对《大话西游2》各个地图都非常熟悉的老手。司机最好是转生过的玩家，对道路就更加熟悉。他还应该熟知各个地图鬼怪经常出没的坐标，并且有很好的方向感，千万不要迷路。

寻鬼： 最影响抓鬼速度的是怎么找到鬼了。其实钟馗给的坐标还是比较准确的，一般照着坐标就可很快地找到。不过，鬼是可以走动的，所以有时玩家会发现鬼并不在指定的坐标上，但一定在其周围，玩家在系统指定的坐标周围寻找即可。

战斗流程： 在找到鬼以后，战斗是非常简单的，总体来说抓鬼任务中的战斗是很安全的。战斗开始，魔族给召唤兽加攻，人族开始混主，防止主鬼跑掉（主鬼跑掉的话，这次战斗基本就没有经验可得了）。

特别注意无头鬼会跑，而且抗混30%，有一定的几率混不住（混4熟练度1400+以上可混住，不过，70级以下的玩家很难达到），如果遇到，最好第一回合集中攻击。

战斗中，一般高级攻宠可达到秒杀小鬼的效果，所以分工一定要明确，以保证最快的速度结束战斗。

另外一点值得注意的是，在抓到5次鬼以后，遇敌时如果有5个鬼的话，要比4个鬼经验多出一半，所以应该是“四跑五打”，即遇敌4只就逃跑，遇敌5只才进攻，这样可保证效率。

封妖

一般抓鬼升级都是在有双倍时间的情况下才会做的，在没有双倍时间的情况下，依靠抓鬼升级是很累的，所以建议60级左右的玩家在没有双倍时间的情况下去封妖。

也许有人说封妖的经验不多，金钱奖励也不如杀强盗得到得多，可是对于双倍时间已用完的玩家来说，封妖的经验就很可观了。不用双倍时间的话，抓鬼的经验绝对没有封妖的经验多。

建议60级以上的玩家在双倍经验用完时，可专门封妖，也可一边放一边封。封妖时要带够血和法。最好在领取强盗任务时进行封妖，效率更高。在杀强盗挖宝时，就要注意系统的信息了，放妖消息一旦出现，就马上出现在出妖的地方。如果玩家速度够快，能先到，就自己组队，等人来加，多加魔族，这样打得快，人族一定要加一个，混能少费不少血。现在晚上放妖的人很多，经常是这里的刚封完，那里又出了，玩家也可组职业封妖队伍，这样经验涨得还是挺快的，而且还有钱赚，何乐而不为呢？

小技巧大集合

初涉江湖 《征服》新手上路技巧

福州 神话

良好的开端是成功的一半。《征服》中的各位大侠如果能在初涉江湖之时迅速地脱离菜鸟群，同时又能积累一些财富，相信会让你今后的江湖路一马平川。

在此，向大家介绍一些上手技巧，希望能对大家早日成为高手有所帮助。

首先说说练级。告诉大家一个屡试不爽的超常规修炼法：新人出生后，不必费力地去杀怪，你要做的是捡钱。捡到几百块后，买两个双龙城回城卷，然后从驿站直奔白鹭城，或者枫溪林的水帘洞，请高级别的玩家带你。注意要让带你的人建立队伍，你加入进去，这样方便跟随，安全更有保障。这样升级非常迅速，一般来说很快就40级了，这时，你可回双龙城，去公会（从九门提督那里的切屏点进去）就职。这时你应该已基本脱离苦海，也有了点积蓄了，去市场看看有什么适合你的装备吧！

再说说赚钱，给大家介绍几种脱贫速成法。方法一：带一个双龙城回城卷，从驿站飞到矿洞，进去捡别人扔在地上的矿石，捡满了，直接回城卖掉。此法优点是方便快捷，安全可靠。方法二：去白鹭城外的湖岛第五岛捡人家扔在地上的武器装备吧，记得带上回城卷哦。此法赚钱稍快，但对于级别较低的你来说，安全性稍差。方法三：跟在巡逻卫兵后边捡钱吧，运气好的话，还能出流星什么的。此法赚钱稍慢，但运气好的话，也能给你惊喜哦！

《剑侠情缘Online》PK小技巧

北京 飘云

在《剑侠情缘Online》的PK中，基本上有4个时间：技能出手的时间、技能出手后飞行的时间、一个技能两次连续攻击的时间、角色跑动的时间。就唐门来说，对方技能出手的时间就是你攻击他的时间，技能飞行的时间就是你进行躲闪的时间，对方两次连续攻击的时间恰恰是你连续攻击的时间，对方跑动的时间是你调整状态、制造机会的时间。这就是关于时间的一些概念。

结合到实战中时，相信大家肯定没有时间去考虑距离、技能出手后飞行的时间、一个技能两次连续攻击的时间和角色跑动的时间等细节，这时我们只需要密切注意对手的动向就可以了，在针对对手的招数见招拆招的同时，还要充分发挥自己门派的特点。

谈到实战，非常有必要和大家说一下“闪击”这个概念。“闪击”就是指在对方技能出手的瞬间闪开原位置，然后迅速还击，其实就是角色跑动的时间在实战中的具体应用。技术操作的要点主要是“闪”。闪是以点的形式进行的，在对方出手的瞬间沿对方攻击的垂线方向，急点自己站立点50距离远的位置。屏幕水平方向上1cm，相当于50的距离。通过试验，《剑侠情缘Online》中对目标定位攻击的允许误差值刚好是50（不用点中目标本身，点在它附近也可攻击命中）。所以这个移动刚好可躲开对方的直线攻击，同时还击的速度也很快。如果你在闪的距离过远，那么花的时间也长，对方可能已收招移动，或者进行下一次攻击了。简单地说，闪击技术的操作，就是点两下鼠标，一次是闪，一次是击，抢在对方没有收招不能移动或者在对方两次攻击的间隙击中对方。这个技术适合练习的地点有神仙洞、长江源头等。

当然在游戏时由于各地网络质量不一样，所以可能会在一定时间内造成网络延迟，从而造成一定的影响。但总的来说问题不大，毕竟我们玩游戏只是为了休闲放松，三十六计走为上，打不过我们还跑不过啊。



华硕超级平台杯《反恐精英—

《零点行动》“傻瓜式”提高法



Counter-Strike——反恐精英，长久以来一直是WCG的标准比赛项目。它以独特的魅力吸引着众多的玩家。个中高手更是不遗余力地给大家奉献上自己的作战心得和训练方法。

如今随着奥美代理的《零点行动》的发布，中国的CS也进入了新的时代。多年来CS已有了自己成型的理论，甚至如何训练枪法、身法和意识，都有了适合各个层次玩家的教程。新版本在继承老版本的基础上，也进行了诸多的改善，比如更好的游戏引擎、更好的画面、更细致的贴图、新的枪械、新的金钱系统……在体验了《零点行动》后，相信广大的玩家会有更深刻的理解。而指导枪法、身法和意识的文章，大家上网搜索一下就可找到很多，所以笔者在这里不多说了。在本文中，笔者着眼于那些虽然很不起眼，但又实际上可帮助提高玩家水平的看似很“傻瓜”的方面。

我们先谈玩家如何提高CS中的生存能力。笔者一直认为，如果能养成一些好习惯就可很大程度上做到这一点。

傻瓜规则1：出门要买ARMOR，按个O2就解决了。

有的玩家为了省这么1000块钱，就轻松被敌人做掉了。其实这钱省得太不值得了，有没有甲是完全不一样的。不穿甲，也许一个HE（炸雷）就把你炸成了“红民”；不穿甲，M4A1一枪就可能爆你头；不穿甲，拿MP5的敌人打你都好比是用M4A1……朋友，在战场上永远都有枪捡，但绝对不会有甲给你，所以在PUB中宁可不买枪也要买甲，即便买不起带头盔的大甲也要买件带防弹衣的小甲。

傻瓜规则2：站好位置扔闪雷，你要做的就是站在原地用最老土的方法扔雷。

因为乱扔闪雷真的是害人害己的坏习惯，不但把走在前面的兄弟出卖给敌人，而且也阻挡了准备增援的兄弟。大家都有这样的感觉：常常不是敌人的闪雷对自己致盲，而是自己的队友的闪雷。用最稳定的方式扔雷，才可得到你所预期的效果，又跑又跳只会降低你所扔雷的实际落点的精确度。

傻瓜规则3：永远不拿着雷走路。

这个规则太“傻瓜”了，以至于笔者都没有什么好解释的了。但就是这么一条规则也有人忽视，从而一次次在PUB中上演悲剧。拿着雷走路就等于把自己出卖给敌人，这不仅是因为拿着雷时没有枪械可给敌人造成伤害，而且更加重要的原因在于当你拿着雷时，游戏中对你头部位置的判断中存在Bug，一般的说法是把整个举起来的雷当成头部。所以拿着雷走路，头又大，又没枪，一旦遇到敌人还能不死吗？

傻瓜规则4：慎重换子弹。多走两步路躲到掩体后面或者有队友的区域，都会让你受益。以下两种换子弹的行为常会给自己招来杀身之祸，希望大家可以避免。

第一，杀完人后立刻换子弹。由于通常的情况是来的敌人不止一个，要是来了两个，你就只好等死了。

第二，弹夹中的子弹超过20颗不要急着换子弹，否则有时也会给你带来麻烦。

傻瓜规则5：请多多利用“WALK”，走近可能有敌人的区域时务必按下“Shift”键。

对于这种无声的走路方式，PUB中的大多数同志是几乎不用的。但如果你不用“WALK”，就等于告诉某个位置CAMP的敌人“有一块肉正在从XX位置跑过来”，毫无战斗准备以及预先判断的你，和已经准备好并且从脚步声中预测到你位置的敌人相比，两者相遇时谁获胜的机会多些呢？

下面，笔者想给大家介绍如何通过“选择人物模型”来提高自己的战斗力。

有奖战术征文（一）

—零点行动》

■武汉 FOFO

“选择人物模型”是大家觉得最简单的部分，或者说这是个连CT和T都分不清楚的玩家也能准确完成的动作。但做好这一步“傻瓜动作”，对大家也是有好处的。不信？我们一起来看。

众所周知，Counter-Strike中CT和T各自都有4个模型可供玩家选择。通常的情况是，大多数玩家有自己固定的人物模型。但大家有没有想过，难道这4个模型真的就是只有皮肤不一样？这4个模型就不会有着什么隐藏的区别吗？你是不是开始怀疑了呢？好吧，那么我们就一起来看看。


CS1.5-CT


CS1.6-CT

先回忆一下原来CS1.5中CT的4个模型。这4个CT手中拿着4种大家熟悉的武器，分别是M4A1、P90、AUG、MP5。（图：CS1.5-CT）但如今咱们的CS已进入了1.6时代，不与时俱进迟早要被新的时代淘汰。下面大家来看新版本CS1.6中的CT模型。CS1.6中的人物更加栩栩如生（图：CS1.6-CT），不过仍然使用CS1.5模型中相同的枪械。下面笔者就在CS1.6版本下分别用不同模型使用M4A1、AUG、MP5、P90这4支枪，在fy_iceworld地图中各用30发子弹，连续无压枪无摆动扫射3次，3次射击顺序为由左到右。

我们先来看CT1模型使用M4A1和AUG的弹道情况。请大家注意CT1在图标中是使用M4A1的。（图：CT11）

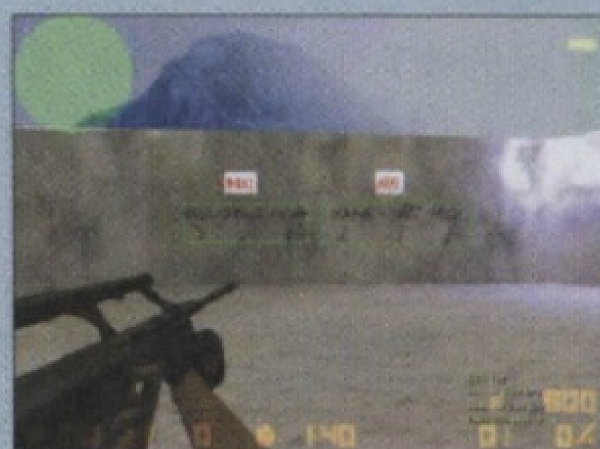
我们现在再看一下CT1模型使用P90和MP5的弹道分布情况。（图：CT12）

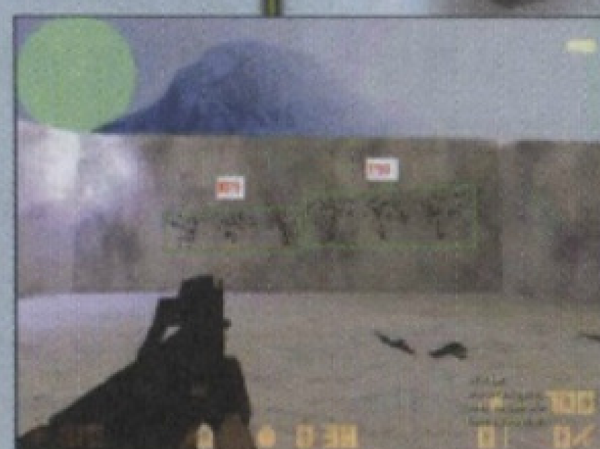
很明显，CT1在使用这4把枪时有一个规律——规律1：随着连续扫射子弹数的增加，弹道在逐渐放大，而且不论是什么枪械，或多或少都有这种情况。同时我们在这两张CT1的图中也可发现，CT1使用M4A1时弹道最稳定，使用P90时，弹道偏离得最夸张。由此我们有了个大胆的推断——模型的区别对枪的弹道有影响。CT1图标中拿着M4A1，而咱们的弹道图上CT1也是使用M4A1时弹道最稳定，这里面是不是有联系呢？

接着我们来看看CT2，由CT2图标中所持有的枪械看来，他擅长的应该是P90。事实是不是这样呢？先来看他使用M4A1和AUG的情况。（图：CT21）

从上图与前面规律1的比较，我们可看出CT1用M4A1要比CT2好，这主要体现在两个方面：其一是子弹上扬的上限，其二是“T”字型弹道分布的平衡度。如果我们的推断成立，那么可肯定CT2拿P90时弹道应该最稳定。（图：CT22）

果然如期望中的一样：CT2使用P90时弹道要远比CT1使用P90稳定。而这种稳定也同样体现在子弹上扬的上限和弹道分布的平衡度上。我们可看到CT1模型的P90的最先30发子弹构成了一个倒三角的形状，而CT2模型的前30发子弹则相对稳定得多。但即便很稳定，它的弹道还是遵守规律1，呈逐渐发散开状，只是发散的程度比较小罢了。


CT11


CT12

由此我们差不多可得到规律2了：人物模型上对应的枪械是该模型弹道最稳定的枪械。为了再次验证这个规律，我们再来看CT3的枪械弹道情况。

CT3模型上的枪械是恐怖的AUG，而下图中的AUG弹道也是同样的恐怖，以至于笔者初看此图时觉得完全不科学，但这却是事实。（图：CT31）

夸张的AUG弹道，居然比使用M4A1时还要好。看到这里，作为玩家的你现在是不是觉得很有必要去认真地考虑自己在CS


CT21


CT22

中选择的模型呢？接着咱们也看看CT3的MP5和P90的弹道图吧。（图：CT32）

CT3的MP5弹道也比较稳定，而P90的弹道看起来比较综合这3个CT模型的弹道图。这里我们发现了一个玩家熟知的规律——规律3：每把枪械的平均散射程度不同，总体说来稳定性：MP5＞M4A1＞AUG＞P90。

由上所说的3条规律，我们不难推断出来，CT4模型使用的最牛的枪就是MP5了，不信的话，自己去试试吧。但是话说回来，从规律3中我们知道，MP5是不同枪械中相对最稳定的。所以，CT4拿MP5并不能像CT3拿AUG时那样，拥有相对于其他模型的巨大弹道优势。

在之前，我们总结了3条规律，但规律3大家早就知道了，意义不是特别大。规律1的危害，只要在两次扫射间隔一定时间就可避免。大家真正感兴趣的是规律2，正是因为它的存在才使得我们有必要去选择适当的人物模型。

接着来看T的模型，我们把重点放在大家最关心的T2和T3这两个模型上。之所以关心T2和T3模型，是因为多数Demo中的主打T造型就是T2模型，而T3模型拿的AK-47又是T的主力枪支。（图：CS1.6-T）


CT31


CT32


CS1.5-T


CS1.6-T

看到这里，也许有的玩家要郁闷了，因为T2和T3这两个模型居然那么不争气！特别是T2模型，他居然在CS1.6的模型里拿的是双枪，完全失去了追求，辜负了热爱他的朋友们。不过幸运的是，笔者总感觉T2模型以前不是这么“堕落”的，于是笔者找到了CS1.5时代的T模型。先来回顾一下：（图：CS1.5-T）

在CS1.5中，这4人分别使用的是MP5、SG552、AK-47和俗称的大菠萝。看！那时候的T2模型拿着是牛枪SG552，还开着瞄准器，真的是太帅了！喜欢他的朋友多少在这个时候可以松口气了吧。正如前文所说，因为CS1.6是CS1.5的延续版本，所以有很大可能保持原来模型的“个性化特征”。也就是说，虽然T2模型在CS1.6中拿着“没有追求”的双枪，但他实际还是保留着原来使用SG552的彪悍实力。好了，限于篇幅，笔者就仅对T2和T3这两个模型的弹道情况进行比较。我们先来看T2模型的主力枪支SG552和他使用CT的M4A1时的弹道图，从下图中我们很容易发现，对于T2模型这两把枪的差别并不是那么明显，或者可以这么说，对于T2模型来说，SG552就是一把T可买到的M4A1。（图：T21）

作为T，AK-47使用的好坏完全关系到T的输赢，因此我们有必要看T2的AK-47弹道。（图：T22）

大家从T2模型使用AK-47的弹道图上可发现，其实AK-47这把枪并不是非常适合T2使用，因为弹道上扬得比较厉害，但弹道的平衡度看来还不错，想来这也就是为什么使用T2模型使用AK-47，再结合压枪也可打出比较稳定弹道的原因吧。

从T3的图标中可看到他是使用AK-47的，由于我们已证明了规律2的存在，那就有必要比较一下他和T2模型的AK-47散射程度。（图：T31）

从两模型的比较中我们可发现的确T3使用AK-47时比T2的弹道好些，尤其是前30发子弹，比T2模型的前30发子弹好了很多。最后，为了比较T2的主打枪支SG552，我们也来看一下T3使用M4A1和SG552时的弹道图。（图：T32）

稍微比较一下，大家就看到了T2模型确实是保持了在CS1.5时代拿SG552的能力，他的弹道远比T3的SG552弹道要好看得多。不是吗？


T21


T22


T31


T32

好了，给大家看了这么多的图片，想来大家应该有些感受了吧。在CS中每个模型并不是完全等价的，每个模型有自己的个性，或者说是特长。选择适当的模型，可使得特定的枪械的弹道得到改善，我们可想象如果再加上适当的压枪，那么某些枪械完全可打出令人感叹的弹道。而所有的这一切，只要求你去选择一个适合的模型，何乐而不为呢？请好好利用“傻瓜规则”，因为只有“傻瓜”才会忽视它们。

最后想说的是，希望广大的玩家可早日升级到CS1.6的版本，因为老版本终究会被淘汰，而越早适应新的版本就越能提高你的战斗力。

"黄钟一振，瓦釜失声"，2004年的夏天无疑是电子竞技运动兴起以来最热闹的一个季节，各种各样的比赛层出不穷。不过当2004WCG中国区选拔赛开始之后，所有痴迷于电子竞技的爱好者就将注意力全部集中到了这里。毕竟这是目前国内规模和影响最大的电子竞技赛事，而中国选手也不负众望为我们带来了精彩的比赛和辉煌的胜利。上一期我们为大家带来了部分赛区的预赛战况，下面，让我们继续关注WCG中国区预选赛其他赛区的战况结果。7月也是中国区决赛的日子，期待最终聚首时刻的来临！



战火正炽

——WCG2004中国区预赛战况续报

■本刊记者 北四环烧烤员

北京赛区 WCG

北京作为全国的政治经济文化中心，在电子竞技方面也是不可或缺的重镇，每年都会有精彩纷呈的比赛，每年都会有新的冷门爆出。今年CS项目中来自内蒙古的e.L无疑是最大的黑马。这支蒙古铁骑在第一轮中击败了由原5E成员组成的Hunter。比赛中e.L的队员不断高声鼓励战友，越打越有气势。而Hunter的队员有点被打蒙了，直到以3：9落后时，3#对队友打出"不要放弃"的字样，Hunter才有所醒悟连追4局，但终因落后太多以7：13告负。接下来的比赛中e.L又以13：3的悬殊比分击败了扬言要为队友复仇的Hunter.BJ。但Hunter不愧是北京最有实力的俱乐部之一，hunter.spirit终于不负队友的期望以令人惊异的13：1的比分击败了e.L，复仇成功，把e.L打入败者组。而输给e.L的Hunter则与北京本地的XunJie.cn打得难解难分，以15：15的比分把比赛拉进第二次加时。最终本次WCG北京赛区夺冠大热门Hunter被淘汰出局。19：16的比分反映的不只是双方实力的比较，更重要的是意志力甚至体力的比拼。这场比赛真可以用惨烈来形容。XunJie.cn一鼓作气击败了此前连胜两支Hunter的e.L，将黑马的名头夺走。

决赛中XunJie.cn终于还是没有上演奇迹败在了hunter.spirit枪下。最终冠军hunter.spirit、亚军XunJie.cn、季军e.L将代表北京参加中国区的总决赛为争夺前往旧金山的资格奋战！

在争夺魔兽项目胜者组冠军时，xiao.T（孙力伟）的表现着实让他的Fans捏了把冷汗。他的对手gstar（吕俊）被称为中国目前最强的UD选手，而他本人也是国内公认的ORC王者之一。强者的对决无疑最惊险最刺激，观众们早早聚集在大屏幕前等候观赏一场精彩的火拼，但开场不久xiao.T发现地图有错误（酒馆里没有中立英雄），在如此全国性的大赛中出现这种组织失误，实在有些让人费解。比赛不得不重新开始。xiao.T依然是很放松地继续比赛，他不戴耳机的习惯也让他多了几分神秘。比赛刚一开始xiao.T便出现了失误，他的首发英雄先知在骚扰时被食尸鬼围住，只能用回城保命，xiao.T也摇了一下头表示不应该。可他的运气实在不怎么样，没过多久先知在一次回城补血时被树卡住了，随后在MF泉水处的红龙拾宝物时被死亡骑士抢走，一连串的失误好像影响了xiao.T的心情，在随后的比赛中吕俊不断扩大自己的优势，xiao.T只好无奈地打出了GG。观众们也开始担心带病上阵的xiao.T在面对强大的对手时能否拿到这次比赛的冠军，而xiao.T则表示没有关系，这让比赛多了几分悬念。





上图：北京CS冠军队伍。
下图：北京"魔兽"出线选手。

不过xiao.T并没让大家失望，他轻松取得了败者组冠军。上一盘他与吕俊对战的战术有些问题，这次他第二英雄选择了熊猫，打法稳健步步为营，而吕俊仍然使用了上盘的战术，这让他陷入了苦战，最后不敌xiao.T而败北。



南京赛区 WCG

与其他地区一波三折的比赛进程相比，南京赛区的战况相对要平稳一些，没有出现北京赛区e.L之类的黑马。在魔兽的比赛中，知名选手郭征坤（ID:guangmo）依然发挥出色，在击败周颉（ID:GF.black）后率先获得了胜者组冠军，而在败者组的比赛中周颉似乎还没有从失败的阴影中走出来，在与同为GF站队的陆立国（ID:GF.Lu）的交锋中明显状态不佳，无论是在场面上还是心理上一直被对手压制，最终只取得了第三名的成绩。这样随后的魔兽冠军争夺战就在陆立国与郭征坤之间展开了，由于双方实力的差距比较明显，最终郭征坤不负众望，取得了WCG2004三星杯南京赛区“魔兽III”比赛的冠军。赛后郭征坤证实了他已离开了曾效力的GamEdge战队的传言，坦承已转投到北京的一家名为“17game”的电子竞技俱乐部。一名高手的离开，对于南京地区电子竞技运动的发展，不知道是福还是祸。





上图：南京CS冠军队伍。

右图：南京“魔兽”项目冠军郭征坤。

在稍后进行的CS比赛中，Su.Z的实力还是明显比其他战队高出一头，他们先以13：2的绝对优势在de_inferno上将Showyourself打入败者组，从而早早就获得了胜者组冠军。而在随后的败者组争夺中Showyourself及时调整了自己的战术，最终以13：10的优势击败HomerSometimes Nods重新杀回最终决战。不过，在最终的决赛中Showyourself可以说是完全不在状态，队员打有些急躁，结果在de_nuke上又以13：2的悬殊比分输给了Su.Z。其实Showyourself与Su.Z两支战队队员之间非常熟悉。在2004 CPL南京赛区的决赛中Showyourself胜Su.Z，随后的ESWC比赛Su.Z胜Showyourself。本次WCG南京赛区Su.Z又以绝对优势战胜了Showyourself，这两支队伍之间的恩恩怨怨，也成了比赛中大家津津乐道的一个看点。



重庆赛区 WCG

重庆地区的电子竞技水平有口皆碑，这里也是中国电子竞技运动最早兴起的地方之一。而比赛中的川渝之争，更使现场多了几分惨烈的气息。魔兽项目的冠军争夺中，去年WCG世界总决赛中获得第二名的郭斌（YoliiY.2K）被王浩（CHN_Anas）打进了败者组，这让很多玩家大跌眼镜。这场比赛双方都战至最后一兵一卒，最终王浩凭借的UD强有力的3个英雄取得胜利。好在郭斌心理素质过硬，在败者组中连胜几场，最终从败者组成功复活，进入了最终决赛，与胜者组冠军王浩再度展开较量。决赛进行得扣人心弦，郭斌再次犯了去年世界总决赛时的急躁毛病，最终王浩再次击败郭斌获得重庆赛区冠军，两人都获得了代表重庆参加全国决赛的资格。综观本次“魔兽III”的比赛，王浩能两次击败郭斌，实力应该属于国内超一流。不过，决赛的高潮还是出现在最后的CS项目中，胜者组冠军GoA战队以13：11的接近比分艰难击败了败者组冠军CQCNC-CQido战队，而两队曾在此前的胜者组比赛中较量过一次，GoA战队以13：8的比分获胜。

在重庆比赛，重庆的本土选手自然是“主场”作战，如果能在家乡夺冠，自然是相当荣耀的事情。但本次WCG重庆赛区的比赛，重庆的本土选手却没有达成这一愿望。在CS比赛中，CQCNC-CQido战队是重庆地区的最强队，赛前其队长就表示参加比赛就是为了冠军而来。无奈冠军却被GoA战队夺走。GoA是广西的一支战队，曾夺得过广东地区的冠军和一些全国比赛的好名次，这次他们特意到重庆赛区来报名参赛，并以无可争议的实力夺得冠军。这也是继2003年WCG后，重庆本土战队又一次无缘该赛区冠军。郭斌是凭借2003年WCG重庆赛区冠军走向全国总决赛的，并进一步在世界总决赛上扬眉吐气。这次，他也遇到了同样的尴尬，两次击败他的王浩是成都人。尽管重庆的队伍依旧有资格在总决赛中争夺中国的最高荣耀，但未能在家乡父老面前笑到最后，还是让重庆本土选手感到遗憾，希望来年他们能将这个遗憾弥补。

附：其它分赛区成绩表

杭州赛区出线选手情况为：

CS 项目

冠军 Spilot

亚军 Final Fantasl

魔兽项目

冠军 hunter.handme

亚军 onlycc

福州赛区出线选手情况为：

CS 项目

冠军 9eZ

魔兽项目

冠军 尹路

成都赛区出线选手情况为：

CS 项目

冠军 Su.Z

亚军 t'matrix lan

魔兽项目

冠军：SoZ.Tiskee

亚军：SoZ.Thank



中国电子竞技先锋20人(六)

red-apple 指挥官

姓名：胡宾国　ID：red-apple
主要项目：《星际争霸》　生日：1973年10月26日
爱好：电脑游戏、军事、唱歌　籍贯：山东

■本刊记者 littlewing

胡宾国这个名字对于现在的电子竞技玩家实在是有些陌生，即使对那些老玩家来说，恐怕也没什么人记得他的真名，而留在大家回忆中的，只有他的ID——red-apple。

说起记者与apple的相遇，还真有几分缘分。那是在2000年1月北京的“高信达”杯《星际争霸》2v2比赛上，我和Beijing战队的队友与apple率领的队伍在4强战中相遇，最终apple将我们击败杀入决赛并最终夺冠。其实，早在1999年《星际争霸》还是1.00版时，apple就已是战网中国玩家的No.1，而真正让他出名的，是他只使用人族，在那个没有医疗兵的时代，人族被公认为《星际争霸》中最弱的种族，而在玩家中无人问津，那次比赛参赛的百余名选手中，仅有两位选择了人族，而apple就是其中之一。1.04版推出之后，面对其他两个种族强大的隐形部队，人族反隐能力差的弱点更是暴露无遗，而apple却依然执著地选择人族。“2个枪兵+农民挡住6只小狗的rush”、“6个机枪兵+雷达做掉两个潜伏者”，这些对现在的星际选手来说是基本的操作，而在那时，却是星际世界的神话——这个神话正是apple一手缔造的。如果说Grrr...精彩的克隆表演让“微操作”的概念深入人心的话，apple则是将“微操作”的理念贯彻并带给中国玩家的第一人。



其实无论是游戏还是工作，apple都用一种细致而严谨的态度去对待。2000年，apple开始投身职业竞技事业，并且提出了一套当时相当先进的策划方案，包括下列5项。

1.成立玩家俱乐部，为玩家提供系统化服务。

2.设立独立的信息服务体系，包括刊物、网站以及众多媒体的合作。

3.建立系统的竞赛体系，使比赛成为国内首家具有固定赛事的联赛。

4.成立完全的竞技比赛网，形成全年的连续网上、网下比赛体系。

5.为成员提供国际交流的机会，并组织国际电子娱乐竞技的比赛。

这一计划得到了腾图出版社的支持，apple开始着手CESA联赛的策划工作。然而由于投资方撤资，轰轰烈烈的CESA联赛在即将进入决赛阶段时不幸夭折。其实，除了人力资源的缺乏和资金的问题之外，当时国内的电子竞技环境并不成熟也是CESA未能成功举办的原因之一。2001年apple离开了CESA，进入奥美电子，从修订《魔兽争霸III》的说明书到组织比赛活动，apple都做得有条不紊。在之后apple转到怡彩科技负责游戏代理工作之时，记者曾与他有过一面之缘。apple依然是那张讨人喜欢的娃娃脸，但眉宇之间当初玩星际时那种稳重的气质却越发明显，多年游戏圈内的摸爬滚打，仍然没有改变他在工作上一丝不苟的性格。当然，我也没忘了约上他来一场《魔兽争霸III》的2v2，那一次，我和kulou.csa联手战胜了apple和Ayalyc的组合——那是我头一次在游戏中战胜他，也是唯一的一次。

现在，apple和朋友一起创办了易途咨讯，致力于制作游戏图书以及提供游戏周边服务、资讯，他的目标是建立一个提供全面绿色时尚娱乐服务的大平台。从幻想到成熟，apple在电子游戏这个迷人的行业中不断地探索着，寻找着自己的方向。但我还是更怀念那个星际争霸比赛时，坐在我的对面、指挥若定的red-apple。

无梦时代

■北京 Arreat

说起写些什么，以我等卑微人物，大抵也只能说些和自己有关的事情。这事情中，未来虽然也可大肆揣度，但难免被视为张铁嘴刘半仙之流，况且谁去关心我的未来，故而意义很小。若是真要说些什么，怕是只能说说和自己有关的过去。虽然那也未必和你有关，但至少大家都经历过，是与非总好有个判断。

提到过去，一般我喜欢用“我开始玩游戏是从1986年……”或诸如此类的表述，这其中的原因就是当时的游戏确实好玩。当然你也许会问为什么当时的游戏好玩，而不管我回答“因为现在的游戏不好玩”或“因为当时的其他东西不好玩”，这些听起来都很不负责，所以我决定这样回答：我之所以觉得当时的游戏好玩，乃是因为当时我还有梦。

梦是人人都会有的，梦到的是什么却很难说。根据我的印象，大多数情况下在醒来2小时之后我就会忘记自己做过的梦，所以它的有效期很短。但是这样说的目的完全和你想的不一样。比如说，如果你觉得我认为打游戏的日子就像梦幻一样让人“心旷神台”（别误会，本人故意写的错别字），那你显然就没有领会我的意思。其实大家都知道，打游戏的日子并不是怎么怎么美好。上学的时候没有钱，真有钱了又要上班没时间。最后，就算是那些以游戏为职业的人，他们的日子也不能用“惬意”二字形容。因为就我所知，以游戏为职业者大抵有以下几种：要么就是游戏的开发策划之类的，要么就是游戏媒体相关的评测者，要么干脆是专门打网络游戏靠卖东西赚钱的兄弟。第1种人的日子苦不堪言，因为想要开发出一个好的游戏谈何容易！这第2种人天天都在玩不同的游戏，很容易把自己玩得姓什么都不知道了。最后，第3种人整天提防着木马外挂盗号，还有什么GM回收装备之类的事情，自然也无法悠哉悠哉地出没于游戏之中。

现在电脑普及率也相当高了，刚毕业的大学生参加工作，二三个月的工资就能攒台电脑。买了电脑之后，要买些游戏软件也很方便，何况网络游戏现在遍地都是，再也没有七八年前买套盗版游戏还得花上50大元的尴尬。简单地说就是，打游戏的日子绝不是梦，它就真真实实地摆在那里。可惜的是，打游戏的日子不能成为你的美梦。

另一种听上去比较合理的解释是，我的梦就是希望我有更多的好游戏可玩。仔细想想，从1994年到现在这10年间，好游戏还真不少。当然你不可能估计得到一个好的游戏能设计成什么样，但你的美梦就在于会出现一个足够好的游戏，让你玩上那么几个月、半年、一年、几年——这也就够了。每次我做相同的梦，每次都能美梦成真，所以也没亏我平时多拜送子观音。但是自网络游戏出现之后，这种机会就越来越少了。

凭心说，网络游戏刚出那阵子还真是不错。《天堂》算是比较早的一个网络游戏了，有些人老爱说它的主设计

师和《网络创世纪》（UO）有什么什么关系，其实谁关心那个！我更关心的是，它有Diablo一样方便的战斗系统。当然，这里没有金色装备（甚至也没有蓝色装备），但没有人在乎这些。某个叫NCSOFT的公司给了我一个梦，一个把无数Diablo玩家联合在一起同时进行游戏的梦。是的，这个梦实现了，这怎么能让人不为之欢呼呢？

并不只是《天堂》，一个又一个梦随之而来。有些有所改进，更多的是雷同，Diablo再好也玩不了10年。在那之后，又有人设计出了休闲类网络游戏，设计出了社区型网络游戏。但是，网络游戏一直就没有摆脱那个特点，那个人与人之间要么组队要么PK的特点。从我所知的1963年第一款电脑游戏《太空战机》被开发出来，到1996年第一款网络游戏《子午线.59》出现为止，人与机器的互动花了整整33年，而人与人之间的交流却在短短8年之内就被提升到了一种全新的高度。我曾梦想着网络游戏会有Diablo一样的游戏系统，提供3个（6个）人物可供选择，几十种可选的法术，一个会重生的地下城，数不清的怪物以及各种神奇的道具。网络游戏完全实现了我的梦想，甚至把连Diablo战网（此处指的是其一代的）上那个著名的城里杀人的外挂也做了进去。你在《传奇》世界的城里，只要不在安全区肯定会有人打你；就算你在安全区，也会有人用抗拒火环或是野蛮冲撞把你推出安全区然后打你。当然这倒未必是用外挂实现的，但游戏允许这样做，其结果与外挂也就相去无几。

那些就是别人的梦吗？为什么他们会有这样的梦呢？沉迷于这种梦想的人大概也只能用“不计其数”来形容，而我却可以确定这其中没有我。我从来不知道把另一个玩家杀死能得到多大的乐趣，即使有，杀死其他玩家的方式也不会很多。换句话说，这种乐趣终究有限，而且更重要的是几乎是可预知的。如果你知道自己会做什么样的梦，那你还会对这个梦有什么期待吗？

说起来，我现在的职业也算是和游戏有关。前已言之，这样的职业多半都没什么好果子吃。从事这个职业已一两年了，而从十几年以前传下来的那种心态却一直都没有消失。换句话说，我一直是以“游戏设计者会开发出我所未能想到而又非常有趣的游戏”作为梦想是否美好的判断依据。但是看看如今的游戏，不网络，不MMORPG，好像就赚不到钱；而网络了，MMORPG了，钱确实也赚到了，其中能让人欣喜的游戏自身的更新设计却少得可怜。我老是感觉现在的网络游戏，其设计宗旨不是“开发一个好的、别人没有想到的网络游戏”，而是“做出一个网络游戏并且在一个新的市场进行推广，让那些没玩过网络游戏的人以之为梦想、让推广者以之为赚钱的梦想”。可惜到了今天，在某知名网络游戏号称有1.5亿注册人数（你知道这个数字约等于中国总人数的1/8）的时候，我实在想不出中国还能有多少人是没玩过网络游戏的。既然情况已经如此凸现，而游戏设计者推广者们却依然痴心不改，那他们的赚钱梦是否能实现就真地不好说了。

在玩了两三年网络游戏之后，我现在又开始玩一些古老的单机游戏，这其中当然已经没有什么做梦的成分。客观地说，大部分单机游戏的类型都曾被我认为是美梦，然后慢慢地也就破碎了，不复存在，甚至包括一些单机游戏到网络游戏的过渡性产品。比如那个“Fire In The Hole”，它有时也能提醒我，做梦是没什么道理的，这就是现状。其实这些道理我都懂，只是一下子还想不通。想不通并不要紧，大概2个小时之后这个梦就会破碎，消散，然后再也没有人记得它——当然也包括我本人。之所以回头去找这种梦，恐怕也只是因为不这样我就无事可干。

但是事情还没有完。简单地描述一下，就是最近我很忙，工作上的事情很多。具体的不好说也说不清，反正大家都知道人在江湖身不由己，老板叫你去买马你就不能买毛驴。而作为一个标准的年轻人，我当然也有青春热血，会说一些“不把工作干完我就不回家”之类的豪言壮语。话也不能白说，说了就得干活。而活儿既然要不回家才能干得完，自然就不会太轻松。有段时间我每天都在单位睡几个小时就接着干，每天意识也很恍惚，并且深深明白为什么游戏里的人物会设有“饱食度”，肚子饿的时候还会看到流星。不少小说里描写这种状态下常常是“……一挨到枕头就睡着了”，我倒很希望也能这样，但却也想起袁公路兄临终的那一段：“……术嫌饭粗，不能下咽，乃命庖人取蜜水止渴。庖人曰：‘止有血水，安有蜜水！’术坐于床上，大叫一声，倒于地下，吐血斗余而死。”打这比方意思就是说，你哪里还有时间回家去睡枕头，也就是在桌子上趴两三小时就得准备明天的工作了。

而正是在那段日子里，我忽然明白了一个道理：在这样的环境下，你根本就不会去做梦。没有人来干预你的梦，是你自己扼杀了它。而为什么我要扼杀它呢？或许只有一个理由，因为如今的时代已经是一个无梦时代。

乾坤一技

"乾坤一技"栏目持续征集短小精悍的游戏心得技巧类稿件，各路高手请多多捧场，来稿请发：yangli@popsoft.com.cn

本期点题：《地面控制2》
《三国志X》

TFT地精修补匠战术

■河南 姚涵文

TFT1.15中加入了一个新的中立英雄——地精修补匠。据说当初暴雪是看到有人在论坛上开了个玩笑，才加入了这么一个英雄，就像当年加入熊猫酿酒师一样。这位地精修补匠怎么看都和魔兽这个奇幻世界不相称：英雄高举着的机械手，施放技能口袋工厂里钻出的上发条的机械自爆人，群射导弹，变身后极像高达战士的终极技能金刚形态。充满了恶搞精神！

地精修补匠是位本身较为强壮的智力型英雄，不失为一位可以挑大梁的角色。以笔者观点，地精修补匠最好的搭档还是暗夜精灵。暗夜精灵最缺乏的就是肉盾，地精修补匠在这方面绝不比兽王差多少。试想口袋工厂那样建筑型护甲的东东，当在敌人面前加上不停钻出的自爆人，对手一定会抓狂的。地精修补匠在使用终极技能金刚形态后，完全可以叫板天神下凡的山丘之王，并且此时可以用农民修理来恢复生命值。需要注意的是暗夜精灵的小精灵，除了修理之外还可以范围驱散和消耗对方的mana，而其他种族就只能充当修理工。从这个细节更能说明地精修补匠是为暗夜精灵准备的:-)

下面就浅谈一下以地精修补匠为中心的暗夜精灵的打法：开局5个小精灵全部采金，同时出4个小精灵依次造月亮井、战争古树、采木头、造祭坛。完成月亮井的那个小精灵去侦察并且在祭坛即将完成时到小酒馆召唤地精修补匠，这期间基地不停出小精灵，使采木头的小精灵保持在7～8个。此时如要暴弓箭手，则再补一战争古树；如要以女猎手为主力或以其过渡至2级基地，就先造猎手大厅。需要注意的是，建筑的布局一定要紧凑，月亮井应当成排分布，挡在主基地以及采木材的小精灵的密集区，这样可以在防止敌人英雄骚扰基地方面起到作用。战争古树等可以攻击的建筑要往前方放置，需要时可以协助部队抵抗敌方的进攻。这里不推荐直接攀科技树，因为TFT中作战单位价格的下调和升级基地消耗木材的增加，使直接攀科技树的打法更不安全！初期的MF大赛地精修补匠不会输给任何英雄，口袋工厂往怪物丛里那么一放，怪物就只记得去攻击工厂和自爆人，而我方部队就可以尽情打怪，完全可以做到不损单位（口袋工厂中生产的自爆人除外）！这样在等级上压倒对方，等小鹿和熊成型后再逼迫对方认输。一定要注意口袋工厂所放的位置，如果自己的小鹿或女猎手较多，应将其放在敌人前方充当肉盾；若自己的熊多到足以充当肉盾时，就应将其放置在敌人后方，以攻击敌脆弱的魔法单位。熊和小鹿向来是暗夜精灵的梦幻组合，这里使用时需要注意：熊的吼叫技能一定要用，这个技能对操作的要求比较低，只要让部队凑紧一些施法，就能让所有单位受益（魔法免疫的小鹿除外）。熊的重生技能是暗夜精灵唯一的医疗魔法，应当让熊互相加上重生后再变成熊的状态。小鹿最好让其躲在熊的后方分散射击，确保敌人的每一个单位都中毒。如果要配合奇美拉，则应尽量避免奇美拉伤到小鹿和熊，因为TFT中奇美拉的攻击方式为溅射，方法就是让奇美拉先攻击敌人阵形后方的单位。这样还有一个好处，敌人后方一般都是魔法/远程单位，对奇美拉威胁较大，优先攻击他们，更有利于胜利的天平向我方倾斜。还有一些操作上的技巧：在战斗中不要忘了使用Alt键查看全屏单位的生命值，这样可以把己方血少的单位向后调整并集中攻击对方血少的单位。

地精修补匠与暗夜精灵配合时也有一个不足，就是他的速度不怎么快，与精灵传统的打法略显不协调，不过用商店里出售的速度之靴就可很好解决。当然，如果暴熊的话，这笔开支就省了——熊也不怎么快，地精修补匠的速度已经不是这支部队的瓶颈了。

《海商王》敲诈私掠证国家之法

■北京 遇见

在《海商王》中，可以通过抢夺船只的方法对发放私掠证的国家进行敲诈。挂海盗旗的船队在你进行拦截时，右边有视图会显示他们是来自哪个国家的（即圆的望远镜图案），另外也可用鼠标右键查看该船队的资料。如果是敌对国家的，那就坚决要战胜他们，然后抢夺他们的船只。当出现提示“是否向发放私掠许可证的国家索要大笔赎金”时，点选“是”，然后马上将船开到该国家有总督的城镇（在航海图上该城镇的名称是白字显示）。进入城镇后找到并进入总督府，总督会自动要求给你赎金以交换船员。若该城镇对你的态度是中立的话，你可以先敲诈他3次：如果第1次给你12万，你选择不放人，退出；第2天你再去，赎金已经增加到了16万；第3天再去，就会变成20万。若你去的是憎恨你的国家，你需要潜入该城镇，进总督府不能敲诈，给钱就走吧；若敲诈的话，会一次比一次少。

注意事项：1.进行敲诈勒索，不能在一天之内连续多次进总督府，去了一次后要等到第2天再去。2.对自己的国家也可以进行敲诈，但随后捐献敲诈的一小部分钱，使其保持中立态度。这一招在游戏开始时最好用，最初为了赚钱，声望不太重要。3.抓到人质后，不能拖得太久才去敲诈，因为有时间限制，过了时间就会什么也得不到。

《太阁立志传V》之传奇双剑客

■北京 遇见

《太阁立志传V》中，宫本武藏和佐佐木小次郎这两位传奇剑客的剧本是很多玩家所感兴趣的。下面笔者把自己玩出这二人的事件心得与大家分享一下。

宫本武藏篇

游戏开始后的第一个事件是打倒有马喜兵卫，这场战斗难度并不大。然后先在町里接一些零活干，以积累修炼和买装备所必须的资金。也可以先到京町的座接讨债的任务，然后去酒场赌博赚钱，一般赚到数千贯就够用了。学会止血技能后再到伊贺里修行忍术，直到获得分身的技能，体力不够就用药品补充。

来到京町后会得知著名剑客吉冈一门的情报并且遇到自创严流的佐佐木小次郎。进入京町道场，打倒师范代之后再进入道场，向吉冈清十郎挑战，在比武中清十郎重伤身亡。走出京町，进入其他町的时候会再次遇到小次郎。他将吉冈传七郎的挑战书交给武藏，武藏回吉冈道场打败吉冈传七郎。出町的时候会遇到悲愤的吉冈一门前来挑战。武藏提前到达了决斗地点，在树后趁机杀了吉冈又七郎，然后会和吉冈一门的师范代和门徒作战，在连续的战斗中领悟二刀流（第3战）和虎振（第4战）。再回到京町时，会遇到京町的僧人泽庵宗彭说武藏一身血腥之气。消灭了吉冈一门后，6月进入京町的御所参加天览试合，轻松胜出后获得圣骑士之铠。当连胜达到15次后，会在町中遇到前来挑战的锁链高手穴户梅轩；当连胜达到20次后，会在町中再次遇到小次郎，目睹他以“燕返”的绝技击败对手；当连胜达到30次后，在出町的时候会碰到小次郎来约战。赶到赤间关町，出町就可以坐船去严流岛，和佐佐木小次郎展开宿命的对决。胜出后会获得“燕返”。回到居住地，武藏就会写出五轮书，这时可以选择继续游戏或者观看武藏结局。

佐佐木小次郎篇



小次郎篇的许多剧情与武藏篇是相通的。开始游戏时，钟卷自斋将钟卷流的印记和长刀“物干竿”交给小次郎，让他周游天下磨练武艺。来到京以外的町，在路边遇到的浪人就是宫本武藏。接下来可以到细川家居城找细川幽斋手合，学习香取神道流的剑术。之后前往京町，完成打败吉冈传七郎的事件。得知武藏打倒吉冈清十郎的消息后，吉冈传七郎拜托小次郎将挑战书交给武藏。接下来遇到武藏后，将挑战书交给他，返回吉冈道场目睹武藏打败吉冈传七郎。紧接着到江户城击败德川家的兵法师范小野忠明。当连胜达到11次后，会在町中以“燕返”的绝技击败一名武士，并自创流派“严流”；当连胜达到18次后，会在町中遇到细川忠兴，只要战胜宫本武藏他就会邀请小次郎出仕。赶到赤间关町，坐船去严流岛和宫本武藏展开对决，胜出后会获得“二刀流”。细川忠兴邀请小次郎出仕，如果答应就会改名佐佐木严流，成为细川家的家老；如果拒绝，在回自宅之后会收到武藏的五轮书。这时可以选择继续游戏或者观看小次郎结局。

本期为大家带来的是《太阁立志传V》的新版补丁和修改器，还有其他几款欧美游戏的最新升级档和相关补丁。而光荣年度巨作《三国志X》已于7月2日发行，补丁铺将会在下期将精品补丁整理成辑奉送给大家。

■游侠补丁网 水寒

《蜘蛛侠2》补丁
Spider Man2: The Game

游戏主角依旧是穿着红色紧身衣的Peter。由于和同名电影的紧密联系，Peter将继续和超级名模MaryJane展开他们的爱情故事，同时也会继续和他的百万富翁朋友HarryOsborn保持着微妙的关系。正当Peter试图摆脱所处复杂而尴尬的境地时，新的麻烦——一个挥舞着机械触须、专门制造各种各样罪恶勾当的家伙降临了。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch17/Spider2cd.zip

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录下的System子目录即可。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《神话时代》v1.10完美升级补丁
Age Of Mythology

《神话时代》就像它的名字一样，以其丰富的游戏内涵吸引着众多玩家。这是一款反应拜神思想和古代宗教文化的即时战略游戏。游戏中到处充满了神灵的力量以及人们对神明的崇拜和信仰，在题材上这个切入点称得上是匠心独具了。这款游戏的引擎凝聚了制作组多年的心血，可以提供具备高度细节刻画和复杂程度的3D作战单位，而且足以表现数百个单位混战的壮观场面。

补丁下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch17/aom110cd.zip

官方v1.10升级档下载地址：http://www.avault.com/pcrl/patches_temp.asp?patch=aomyth

使用方法：先使用官方升级档将游戏升级到v1.10版，然后将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录即可。

补丁效果：顺利完成游戏v1.10的升级，且游戏时无需放入光盘。

《神话时代——泰坦》v1.03完美升级补丁
Age of Mythology: The Titans

除了已有的希腊、埃及和北欧文化之外，本资料片还新增了第4个文化：亚特兰提斯（Atlanteans），并且在单人战役模式中增加了全新剧情。使用亚特兰提斯的玩家将能在游戏中呼叫数次泰坦神，同时也能提升人类单位转为英雄。资料片为游戏带来了12个新的神力、18个新的人类单位和10个令人畏惧的神话单位。

补丁下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch17/at103cd.zip

官方v1.03升级档下载地址：http://www.avault.com/pcrl/patches_temp.asp?patch=aomtitans

使用方法：先使用官方升级档将游戏升级到v1.03版，然后将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录即可。

补丁效果：顺利完成游戏v1.03的升级，且游戏时无需放入光盘。

《太阁立志传V》v1.41完美升级补丁

本作对职业进行了大幅度扩展，玩家可以武士、商人、忍者、海盗、剑豪、锻冶师、医生和茶人等身份在游戏中出现。当然，不仅仅是为了活着而已，各种职业也可以为了成为各自的“天下第一”而奋斗。无论是哪一领域，想要到达顶点都需要艰苦的努力。此外，同种势力内的同伴，不同势力的同伴间的关系也得到了体现（感谢游侠光荣论坛制作并提供）。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch17/TK5141CD.zip

使用方法：将压缩包内Update目录下的所有文件覆盖到游戏安装目录即可。

补丁效果：顺利完成游戏v1.41的升级，且游戏时无需放入光盘。

《太阁立志传V》超全面属性修改器
Gpoint TK5edit Build 0039final

修改器Build 0039新版变更内容如下：

修正武将死亡/复活所有状态清除不正确的问题；修正全部复活对象，限制有卡武将（游戏中正规800名，不含自创人物）；修正收为徒弟时，若主人公位参与了任何流派，武将们将拒绝加入的问题……具体修正和新增功能清单，详见压缩包内的Readme.txt（感谢NETSHOW网友Gpoint精心制作并提供）。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch17/tk5edit0039.zip

使用方法：先执行游戏，再执行修改器。强烈建议事先阅读Readme.txt中关于修改器使用的操作说明和注意事项。

补丁效果：包括武将会面亲密全满、行动体力不减、交易免费等功能在内的上百种修改项目，是“太阁V”当前诸多修改器中功能最强悍、覆盖最全面的一款。支持最新v1.41升级版游戏。

《闪电战——燃烧地平线》v1.20完美升级补丁
Blitzkrieg: Burning Horizon

资料片中游戏的任务目标变得更为多样化，会出现空袭、暗杀、掩护撤退、防御战等行动。由于战役发生在世界各地，战场的变化也较大，一些环境因素会制约行动的顺利进行。大风、大雨、大雪都会降低单位的可视范围和空军支援的可能，沼泽、沙丘会阻碍坦克、装甲车的前进，在那里你只能使用步兵。虽然森林和建筑物都能阻碍部队的行动，但你完全可以用炮火将它们夷为平地。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch17/blnc12cd.zip

使用方法：将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录即可，无需安装官方v1.20升级档。

补丁效果：顺利完成游戏v1.20的升级，且游戏时无需放入光盘。

《地面控制II》v1.0.0.7完美升级档
Ground Control II：Operation Exodus

前一代游戏的玩家曾对制作小组表示，希望游戏中能够控制每个个体单位。因此本作中Massive Entertainment也设计出同时可以控制个体单位，又可以编成小队的管理方式，并让不同种类的部队可以同时存在于一个小队之中。此外，本作中也加入了"阵形"的概念，让部队保持一定的队形，依照合理的顺序移动。例如，坦克和轻型车辆会走在部队的前面保护大炮等攻城部队。

补丁下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch17/gc107.zip

官方v1.0.0.7升级档下载地址：http://www.avault.com/pcrl/patches_temp.asp?patch=groundcon2

使用方法：先使用官方升级档将游戏升级到v1.0.0.7版，然后将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录即可。

补丁效果：顺利完成游戏v1.0.0.7的升级。

《地面控制II》补丁

经过2年时间，制作组自行研发出全新的3D引擎，不但允许玩家自由旋转视角，同时景物的表现也更为真实。值得注意的是，游戏不仅在地形上增加了视觉效果，实际游戏中地形的差异也会对战争有所影响。本作中玩家可以随时征调部队支持，改善了一代中一旦选择部队后即无法更改选择的设定，一方面简化了操作，另一方面也提高了游戏设定的弹性。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch17/gciicd.zip

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录即可。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《神圣纪事》v1.66c完美升级档
Sacred

游戏中的背景画面十分出色，无论是建筑还是山水看起来都清晰逼真，树木也十分漂亮。特别是各式各样的建筑物，有着明显的哥特式建筑风格，看起来相当精致。游戏画面对于色彩的选择也相当考究，除了特殊场景外，大多选择明亮色调的色彩着色，给人舒适的感觉。场景与场景之间实现无缝对接。虽然游戏并没有跟风采用3D引擎来开发，但是其画面效果却远胜一些所谓的3D游戏。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch17/Sacred166ccr.rar

使用方法：将压缩包内Update目录下的所有文件覆盖到游戏安装目录即可。

补丁效果：顺利完成游戏v1.66c的升级。

《双面女间谍》补丁
Alias

游戏根据热门电视系列片改编，剧情主要围绕该系列片第二季的内容进行。玩家可使用四周的物体和武器打击敌人，也可通过格斗技能制服对手。此外，在游戏中，玩家还可以利用热感应镜头、万能开锁器等特殊工具深入敌后完成任务。游戏提供了分屏视角，以便玩家对周围环境动向有更深入的了解。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch17/ascd.zip

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录即可。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《止痛药》v1.20完美升级补丁
Painkiller

作品采用超现实的表现手法。故事主角Daniel Garner是一个都市中寂寂无名的家伙，在一次交通意外中死于非命，无奈天堂的大门却偏偏不向可怜的Daniel敞开。恰逢一场激战正在天堂与地狱间展开，为了达成自己的心愿，你不得不成为一个雇佣性质的廉价劳动力，而所要面对的则是地底黑暗社会中那些杀之不尽的妖魔鬼怪。

补丁下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch17/pk12cd.zip

官方v1.20升级档下载地址：http://www.avault.com/pcrl/patches_temp.asp?patch=painkill

使用方法：先使用官方升级档将游戏升级到v1.20版，然后将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录即可。

补丁效果：顺利完成游戏v1.20的升级，且游戏时无需放入光盘。

《真·封神演义》物品修改精华版
Chronicles of Sealing Gods

修改方法如下：首先确认有2件以上同样的装备，比如有5把铁剑，按"*"呼出金山游侠，输入"5"，然后搜索，回到游戏，装备1把烈炎剑，数量变成4。呼出金山游侠，输入"4"，然后搜索，回到游戏，卸下烈炎剑，数量再变成5。再度呼出金山游侠，输入"5"，然后搜索，直到找到一个或几个地址。进入内存编辑，会发现"68 f6 fc 0c 05"字样，其中"68 f6 fc 0c"为物品代码，"05"为数量，修改相应代码就行了。注意：武器不能修改成装备的代码。

部分精品装备代码如下：

F8 4e fa 0c 天丝琉璃甲（龙吉） b4 63 fb 0c 天丝法袍（MM的最爱）
34 85 fa 0c 天丝拂雪靴（女） 50 62 fb 0c 鲛月法袍
68 54 fb 0c 白玉战靴（女） 1c 45 fb 0c 白玉手套（女）
8c 98 fb 0c 白玉发簪（女） 00 c1 fb 0c 紫血藤帽（妲己装备）
14 21 fa 0c 织羽仙袍（天尊装备） 5c a9 fa 0c 九龙法冠（天尊装备）
60 e2 fa 0c 晨星护腕（天尊装备） e0 5c fa 0c 紫炎靴（天尊装备）
94 ff fa 0c 秘银符文铠（刃心） c0 03 fb 0c 秘银护腕（刃心）
5c 02 fb 0c 秘银御风靴（刃心） 68 49 fa 0c 赤血朱龙铠（纣王装备）
84 cd fa 0c 帝纹护腕（纣王装备） fc 93 fa 0c 千眼魔冠（纣王装备）
4c 1e fa 0c 玄天宝衣 1c 3a fa 0c 炎心道袍
9c bf fa 0c 玉鼎头套 24 ac fa 0c 九云法冠
80 3b fa 0c 白银龙鳞铠甲 44 5e fa 0c 白银龙鳞战靴
e8 ce fa 0c 白银龙鳞护手

药品

d0 8b f8 0c 神速果（加上限） 20 91 f8 0c 百炼金丹（加上限）
c8 93 f8 0c 蟠桃（加上限） 74 92 f8 0c 昆仑仙草（加上限）
c4 97 f8 0c 续命神药

武器

e8 06 fd 0c 毁天之剑 08 df fc 0c 火神剑
68 f6 fc 0c 烈炎剑 e8 ae fc 0c 雌雄剑
88 dc fc 0c 伏妖杆 08 b3 fc 0c 血焰三刃剑
68 a9 fc 0c 照胆 c8 aa fc 0c 轩辕古剑
48 c6 fc 0c 龙血枪 68 e0 fc 0c 轩辕紫华流
08 a8 fc 0c 轻吕 ab dd fc 0c 降魔杆
48 d1 fc 0c 流火龙角弓

《哈利·波特与魔法石》秘技

HARRYGETSFULLHEALTH：无敌
HARRYSUPERJUMP：超级跳
HARRYNORMALJUMP：大跳（比超级跳弱一些，不过也够猛的，在图书馆躲那只臭猫最好用了）
HarryTriggerCheat：获得15粒豆子

注意：这些秘技在游戏时直接输入，全部大写，没有空格。

《塔克亚——边缘地带》秘技
Tachyon：The Fringe

在游戏中先按下数字键7，然后就可以输入以下密码开启秘技：

im a cheater：启动秘技模式
one million dollars：得到5000钱
quickening：无敌
come get some：弹药全满
dilithium：能量全满
there is no spoon：返回
Starbase boom stick：得到所有物品
ragtag：得到所有船只
kessel run：增加船只
say ahh：开启指定的闸门

无限助燃器：

用助燃器加速到极限，再按住Q键。成功的话，你的飞船会一直保持它的速度和方向直至松开Q键，而且不消耗助燃器能量。

《狙击手——复仇之路》无敌秘技

在游戏中按下"~"开启控制台，然后输入以下密码即可开启秘技：

god (0/1)：无敌模式开关
fullstamina (0/1)：耐力无限开关
invisible (0/1)：隐形开关
DrawPaths (0/1)：引擎路径开关
DrawKilledCount (0/1)：杀敌数量开关
DrawPostacPaths (0/1)：部分其它引擎路径开关

注：0为关闭，1为开启，譬如"god 1"表示开启无敌模式。

《圣堂骑士团》修改大法
Knights of the Temple

打开游戏所在的文件夹，用记事本打开Sbz1RpgSkills_DivinePowers.xrg，修改文件里"*SKILL_DIVINEPOWER_HEALING"、"*SKILL_DIVINEPOWER_AURA"、"*SKILL_DIVINEPOWER_SHOCKWAVE"三条语句中"*Mana"的值，建议改成0.1，然后保存文件退出。游戏开始后，玩家用技能加血，就会发现技能值减得很慢。用这样的方法打最后一关时，玩家只要注意不断地用技能加血就行了，不必担心技能值会为0而导致无法使用的问题。

《特工任务》官方秘技
Secret Service：Security Breach

在游戏中按"~"键呼出控制台，然后输入以下密码：

god (0/1)：无敌模式开关
fly (0/1)：飞行模式开关
uammo (0/1)：无限子弹模式开关
ghost (0/1)：隐身模式开关
noclip (0/1)：穿墙模式开关

注：0为关闭，1为开启，譬如"god 1"表示开启无敌模式。

卖衣服的悲惨遭遇

■河北 白毛精

在“魔力”里卖东西没有招牌简直太难了。既然是招牌，一定要看上去招眼！名字叫得响亮！白毛我就曾经做过一阵风光的“生意”，虽然后来金盆洗手，但招牌倒是留了不少——10多只黄金树精。

朋友sun去卖衣服，苦于没有合适的招牌，于是开我的号，倒了5只黄金树精给他的“卖衣女”到南门传送点旁边摆摊。5棵黄灿灿的大树摆成一排的确很有气势。恰巧我们冽冽到此地，发现他正和几个买主在讨价还价。叫了他几声，不理我，于是心生一计，决定好好整整他！

我上小号，又拿出两只黄金树精，改了名字叫“本人免费送衣服！”和“只此一天，过时不候”，与sun的黄金树精招牌放到一起。哈，完成！一出免费送衣的好戏上演！

我躲到一边去看热闹，见到几乎所有走过的路人都去问sun：“哇！你免费送衣服？能给我一件么？”尤其是一大汉，隔着老远就嚷嚷起来：“还有多少？都归我了，都归我了！”……

看见sun手忙脚乱地解释着，我把名片发过去刺激他：“爽不爽？都给他们得了，赔本赚吆喝！”他也真行，百忙之中还能给我回复：“我晕，我从不做赔本的买卖，快给我把你的大树收起来！”

哼，想命令我？看我再给你使出连环计！我走到熙熙攘攘的众人中间高呼：“那个叫sun的人，真谢谢你，给了我3件5级衣服。大家都来拿吧，他人真好！”我这一叫，原来想走的人也纷纷回来了，还骂他：“你就给mm是不是？(俺那个小号……嘿嘿)兄弟们，PK了他！说话不算话的家伙！”

哈哈，我看sun真是欲哭无泪了。

不过事情还没有完，看来有的时候因果的确是有报应的。仅仅过了几分钟，服务器突然刷新（这事“魔力”上并不常见），俺的7只树精都没了……这回轮到我哭了。

林晓： 同事去参加某厂商的活动，回来给我们讲见闻。产品没说上几句，却讲了一大堆活动中唱歌的MMGG之事迹，最后我们也不知道那厂商到底促销的是什么东西。不过据说活动很热闹，少男少女现场闹得不亦乐乎，归根结底，还是明星的娱乐魅力。现如今什么都要有娱乐性才好。身处一个娱乐时代，难免不受影响，就连时事评论，我比较爱看的都是凤凰台梁冬的“娱乐串串烧”。这，大概也是游戏就那么容易为人所接受的原因吧。



TOP TEN投票之评

网络游戏收费是其获利发展的唯一道路么？（219.150.164.126）

我认为《波斯王子——时之砂》简直做到了动作冒险类游戏有史以来的极点，无论从哪个方面来讲都是无可挑剔的。战斗设定我不认为做得过于频繁，如果不做成这样反而不能满足动作游戏爱好者的欲望~~~（61.242.97.4）

我正在拿《上古卷轴3》作进军WOW的训练呢。这个游戏也真是太可惜了！（211.162.69.245）

撇开Bug不谈，《异域狂想曲》是一款很不错的游戏。奥汀的创新精神可嘉（虽然力度不大），搞笑的对话，BT的任务和人物都给我留下了深刻的印象。它的音乐在烘托剧情以及环境方面相对于“幻2”有很大的提高，如破碎丘陵真的让我有一种小桥流水的感觉，热心战队的确让人热心沸腾，枯萎蔷薇区高贵高傲，雨衣生化实验室、诡异沼泽危机四伏，等等。但是繁多的Bug以及官方补丁的遥遥无期，不禁让人惋惜剧情有一丝赶工的感觉。（221.10.154.182）

你可以顶住步兵冲锋，但不一定顶得住坦克攻击；你可以扛住榴弹炮的狂轰，但不一定扛得住喀秋莎的滥炸；你可以炸毁桥梁，但我可以搭座浮桥；你可以用炮兵组成火网，但我用两个狙击手就能摆平……总之，在《突袭》里，我可以用种种手段攻破你的阵地！（61.183.60.29）

尽管EA从来是跳票高手，尽管Sims只会用资料片来勾住玩家，不过偶永远会等待，期待Sims2。（手机尾号5678）



娱乐时代

（晶合聊天室第143期）

晶合后院的群众生活

关于魔兽里的种种误伤

后院　神域之火

人类和夜精灵联军后，由于要照顾夜精灵爱好自然的习惯，所以下令禁止捕杀野外的动物来吃，可是并不是每个人都那么听话。山丘之王和火枪手，追击炮小队，狮鹫骑士，飞机驾驶员老G几个就不是什么省油的灯，于是密谋出去狩猎。狮鹫骑士和飞机驾驶员在空中发现一棵树后有只鹿。山丘之王等矮人一听鹿两眼都直放绿光啊。于是矮人毫不犹豫的开了枪~~YEAH~~~正中目标。山丘飞也似的跑了过去，然后平静地说到："老G几个，咱第2231回打到了丛林守护者的屁股……"

牛头人也有误伤的时候哦。一次牛头人饿了，没东西吃啊，怎么办？？嘿嘿不怕，咱有鱼竿~~等待了30分后，有什么东西咬钩了，牛头人一扯……"我FAINT~~！！怎么是恶魔猎人！"恶魔猎人委屈的说道："被关了那么多年，落了个吃虫的毛病。"

再看看我们可爱的死亡骑士吧，也好不到哪去，据说一次在小规模战役胜利后，大家把武器抛高了欢呼，结果我们的阿尔萨斯大人一高兴把霜之哀伤也扔了出去，由于大G膂力惊人，于是呼……30秒后，一骨龙从上面摔了下来，胸口正是大G的宝剑。大G为了推卸责任，对巫妖大吼到："我跟你说过霜之哀伤是宝贝，不能乱扔，你就是不听，你说你砸到人多不好，就算砸不到人你砸到花花草草也不好么，就算砸不到花花草草，你教坏了小朋友也不好么，你看，没说完呢你又扔死亡凋零了……"

巫妖对着记者大喊："现在你知道我为什么要当巫妖了吧？"

后院　暗夜之雨

有一天我在女巫家旁边抓了一只羊，好不容易整理完要放在锅里炖，可是我家的房子被水淹没了……原来那羊是一个水元素变的……

后院　血之天使



这算什么，上次我见了一只食尸鬼饿了，跑墓地吃东西，他看到一美味无比的尸体，扑上去就开啃，正吃得爽着呢，忽然有人对他说："兄弟，我刚睡着，别咬了好不？大家都是鬼，何必呢？"然后咬着的这只食尸鬼被吓晕了，另一只继续睡觉。我在旁边狂晕不止……

深藏在心里的10个游戏朝圣地

（仅代表个人意见）

■网友　傻傻的熊

1.id SOFTWARE——硬派暴力美学与技术革命的完美结合体，是个人主义至上的究极代表。id的天才们始终在引领着业界技术的发展潮流，他们的努力开阔了整个游戏世界的视野。记得大软编辑曾经这样说过："没有了id，我们的游戏世界会是怎样的？我们的电脑界该会有多么的死气沉沉……"

2.牛蛙（已经解散，默哀）——游戏中没有了想象力，那么这个虚拟世界是令人厌倦的。也许我们的玩家随时都在思考一个问题："凭什么他们的脑子里就会有那么多奇奇怪怪的鬼点子？"

3.SEGA——原创精神的显著体现，从来不拘于一种游戏形式，喜欢尝试各种类型，值得赞叹！

4.KONAMI——永远充满了自己的游戏理念，敢于坚持自己正确的风格，摒弃错误和不必要的细节要素。每一次的游戏体验都是那么与众不同，每一种回味都是如此的绚丽多彩。

5.任天堂——尽管现在的游戏世界不再那么单纯，但是任天堂的每款作品都是轻松有趣，简洁明快，充满了童真与丰富的乐趣。

6.BLIZZARD——坚持精品路线，推崇大众文化。如果id影响了整个美国的通俗文化的话，那么暴雪献给我们的每一次惊喜，都会是游戏世界的阵阵波澜。

7.PYRO——每次玩到《盟军敢死队》，我心里都会油然升起一种莫明的悲哀。大家都说《盟军敢死队》后续作品突破不大，的确如此。但我想说的是，《盟军敢死队》自一代开始就达到了一种极致的境界，因为所有的游戏要素都在游戏发售的那一刻决定了，而它的续作只能在经典的桎梏中完善这个系列，这不得不说是一种悲哀。

8.UBI SOFT——最近的时间段里，从前只专注于开发《雷曼》系列的UBI，如今在电脑界的声望可谓是如日中天。他们对每一部作品都很用心，只是有些游戏设计水平还有待提高。

9.EA——它在普及大众游戏方面所做的贡献，的确是有目共睹的。要是没有了EA强大的营销宣传手段，我们会发现自己对体育及休闲类游戏有多么的无知。

10.Origin——RPG始祖的开发公司，只可惜现在已经终止了对《Origin》系列的开发工作。近4年来关于它的消息几乎没有。记得上一次的回忆，还要追溯到1999年圣诞节期间匆忙推出《创世纪》的最终作品——升腾！

和这些业界的巨人相比，我们引以为傲的国产游戏公司对整个游戏界的影响几乎可以忽略不计……客观地说，这样的比较还是很恰当的。因为以上的这些公司，哪个不是在江湖里驰骋沙场、独当一面的老手，谁没有过显赫一时、傲视群雄的王者之气？耐下性子来虚心学习，摒除浮躁的作风，也许是我们大多数游戏公司所需要面对的问题。君子知耻而后勇，希望有朝一日在游戏名人堂里能够看到国产游戏的身影！

最初的梦想

■晶合实验室 小蚁

也不知是什么人发明了排行榜，反正排行榜是个好东西，自打它诞生的那天起，便承载起一种特殊的文化传播功能。从各大电台的流行歌曲榜到《福布斯》的富豪排行榜，从网站上的每周下载排行到《纽约时报》畅销图书排行榜，以至于到你可能听都没听说过的“中国古典名将排行榜”，除了某些好事者故意为之，所有这些排行都直截了当地指示着流行的风向标，成为社会文化在榜单公布的这一时间段内最简明的反映。于是，当你看到每期大软最后一页的游戏或者软件排行榜时，你便会看到每过一个月玩家心态的些许变化。然而，也许是如今各种排行的眼花缭乱，几乎让人们的目光无法在一个榜单上停留太久，甚至当你在榜单上看不到自己喜欢的东西时，还常常会嗤之以鼻。

有时我会想，我们真的还需要这样一个排行吗？至少在网络发达起来之前的年代，我们无疑是需要的。我还记得“遥远”的大学时代，那时候学校机房里还残留着486的遗迹，却阻挡不住一群群来上电脑课的学生接受电脑游戏的启蒙。尽管机房里明令禁止玩游戏，但只要你足够耐心，总能找到一个老师鞭长莫及的位置，然后在DOS下找到那几个禁忌的程序，玩得不亦乐乎。而这些让人着迷的东东不过是《中国球王》等这种现在看起来异常简陋的“小”游戏。然而硬盘里终究盛不下整个世界，终于有一天，有人号召大家去临校的机房开辟新天地。那里玩游戏不但没人管，还能体验到一款响当当的大作——《仙剑奇侠传》。为了能在夏日的午后纠集足够的同行者，他便举着一本游戏杂志，翻到排行榜那页煞有介事地吹嘘起来。或许现在没人能想象当时纸质媒体一言九鼎的作用，结果几分钟后，我们就一起跳上拥挤闷热的公共汽车，向那个美好的游戏乐园开拔。

这便是排行榜的力量。当我看到《仙剑奇侠传》雷打不动地排在榜首，我便以为最好玩的游戏来了。

结果实在令人沮丧，一个下午下来，别人玩得一个个兴高采烈，只有我仍然深陷于迷宫和频繁的“踩地雷”中不可自拔，于是我开始怀疑这个天底下“最好”的游戏到底是不是有那么好玩。这一不同声音自然遭到同学们的群起讨伐，可我却慢慢放弃了。到后来也只是偶尔给某位“李逍遥”出谋划策一下，却决计不再出手。我开始找寻我喜欢的游戏，比如《盟军敢死队》，还有《FIFA 98》。《盟军敢死队》很难玩，可都咬牙一关关打过去，还在FIFA里学会了灵活的转圈过人，我很自豪。当然，在某个游戏排行里发现它们的身影时更是喜上眉梢，因为我知道有那么多人和我一样喜欢它们。

现在，这些属于玩家初始阶段的感受都有些淡漠了，我觉得自己已经可以用平常心来看待这一切。我仍旧玩着自己喜欢的游戏。我抛弃了FIFA，正式投入WE的怀抱；我觉得《盟军敢死队3》太容易了，玩了个开头就兴致索然地作罢；对于《仙剑》系列，我仍旧保持着那种理性的克制，好像一直也没有因为它的剧情感动过，但我不排斥用个简便的办法来体验一下它的剧情。有时候我会比照一下各种杂志上的排行，看看我究竟喜欢多少大众票选的人气游戏，让我自己不至于掉到另类玩家的那一群里。我无法忘却在多年前那个午后的最初梦想，尽管它对我是虚幻的，但并不阻碍我继续找寻我的最爱，然后为它在排行榜投出一票。所以，如果有最后的话允许我向读者们说，我会告诉你们：请不要忽略杂志最后的一页。如果这里没有你喜欢的游戏，那么就赶快投票支持它吧，这里是所有玩家梦想的集合地。P

编辑推荐游戏

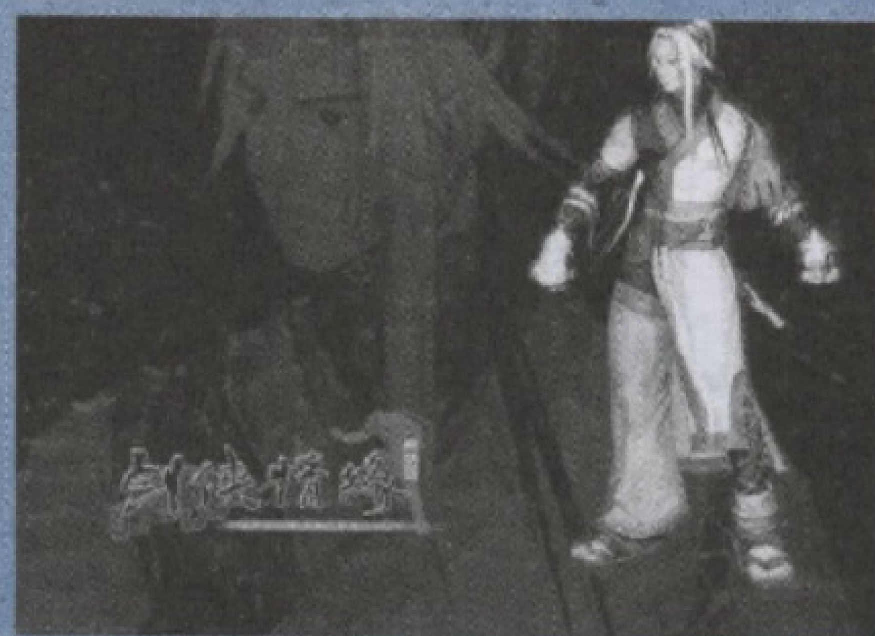
推荐编辑：Littlewing

名称	推荐理由
《终极杀手——契约》	这部经典潜入游戏的续作令人耳目一新，除了比《寂静刺客》更加细腻的画面之外，强烈的带入感让你犹如亲自主演《这个杀手不太冷》。
NBA Live! 2004	今年的总决赛刚刚结束，热血沸腾的你想不想亲身体验一下戴上总冠军戒指的感受呢？
《恐惧杀手》	这款游戏尤其适合刚刚结束中高考的学生们尽情发泄，他们确实憋得太久了。

龙虎榜——我正在玩的游戏

单机游戏TOP15

排名	游戏	本刊评分	趋势	票数	制作	发行日期	国内代理
1.	星际争霸	9.2	○	1987	BLIZZARD	1998年	奥美
2.	魔兽争霸III——冰封王座	8.5	○	1692	BLIZZARD	2003年	奥美
3.	仙剑奇侠传三	7.8	↑	1324	大宇	2003年	寰宇之星
4.	暗黑破坏神II——毁灭之王	8.9	↑	1256	BLIZZARD	2001年	奥美
5.	半条命——反恐精英	8.8	↓	1217	SIERRA	2001年	奥美
6.	仙剑奇侠传	8.6	↑	899	大宇	1995年	晶合时代
7.	轩辕剑叁外传——天之痕	8.2	↑	861	大宇	2000年	寰宇之星
8.	轩辕剑外传——苍之涛	7.8	↓	811	大宇	2004年	寰宇之星
9.	FIFA 2004	8.0	○	715	美国艺电	2003年	美国艺电
10.	仙剑奇侠传二	7.1	○	648	大宇	2003年	寰宇之星
11.	NBA Live! 2004	8.4	↑	590	美国艺电	2003年	无
12.	大富翁7	7.5	↓	579	大宇	2003年	寰宇之星
13.	最终幻想VIII	8.8	↑	510	史克威尔	2000年	美国艺电
14.	三国志IX	8.4	↑	443	KOEI	2003年	无
15.	反恐精英——零度危机	7.3	NEW	403	Turtle Rock	2004年	奥美



网络游戏TOP10

排名	游戏	趋势	票数	制作	发行日期	国内代理
1.	剑侠情缘 Online	↑	972	西山居	2003年	金山公司
2.	泡泡堂	↓	919	Nc Soft	2003年	上海盛大网络
3.	A3	↑	871	Actoz	2003年	京东方互通科技
4.	轩辕剑 Online	↑	811	大宇	2003年	网星史克威尔艾尼克斯
5.	天堂II	↑	784	Nc Soft	2003年	新浪乐谷
6.	魔力宝贝	○	682	艾尼克斯	2002年	网星史克威尔艾尼克斯
7.	仙境传说（RO）	↓	660	Gravity	2003年	游戏新干线
8.	奇迹（MU）	↓	650	Webzen	2002年	第九城市
9.	大话西游II	↓	633	网易	2002年	网易
10.	传奇3	↓	566	Wemade	2003年	光通通信

本月TOP TEN获奖者

获奖者将收到由本编辑部在近期内邮寄出的精美礼物。

手机投票

短消息至163066050。详情见读者调查表背面说明。

获奖者

1394XXXX293　1355XXXX918
1360XXXX375　1376XXXX557
1389XXXX190

网络投票

投票地址http://club.popsoft.com.cn/topten/

获奖者

广东 汤学斌　湖北 华志强
陕西 张　升　浙江 丁　缙
北京 陈　珂　山西 任　骥
江苏 蔡　昊　天津 徐飞飞

信选投票

投票请使用杂志中央的读者调查表。

获奖者

安徽 丁　宁　辽宁 卢炳乐
浙江 付炜辉　北京 徐宏伟
海南 冯　鉴　江苏 谢　静
河北 丁浩楠　广西 刘雷蕾
云南 李　杰　山东 于　晨
广东 莫沛健　云南 李　杰
上海 李　杰　广东 莫沛健
内蒙古 松　楠　黑龙江 侯登耀

惊喜一夏 大奖等你拿

免费 佳能MV600

"时尚宠儿"佳能mv600数码摄像机，留住你的精彩生活片段！只要花几毛钱，使用本页内的任何短信服务，就有机会得到此款价值5000元的此款精品！



领奖方式：中奖用户将在www.linktone.com上公布，并将收到短信和电话通知具体领奖方式。活动截止日期：2004.9.30

三重好礼 大赠送

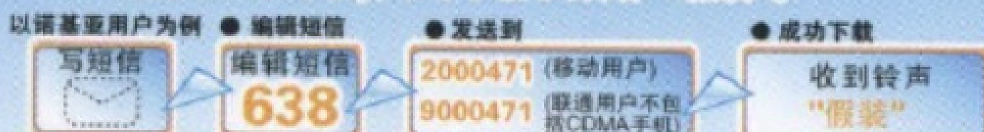
凡下载本页内任何一首铃声就可享受

注：凡使用本页内的任何短信服务

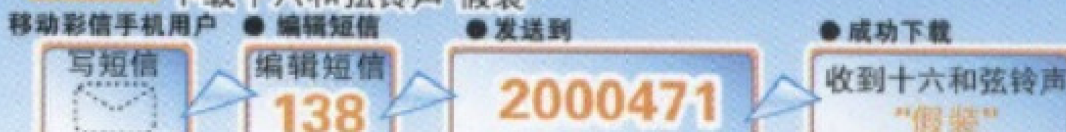
1. 可获赠2004年雅典奥运会期间免费的奥运金牌消息，让你第一时间掌握中国的夺冠状况！活动截止日期：2004.9.30
2. 可累积灵通积分，赢取相应奖品。具体查询请发送JF到2000（移动用户）或9000(联通用户)。

免费新酷图铃推荐（每周一条） 超级实用天气预报 免费试用一周 花花世界聊天交友游戏（当月免费）

单音铃声下载方法 发送 机型代码 加 铃声代码 即可。例如：诺基亚手机用户发送短信638到2000471(移动用户)或9000471(联通用户，不包括CDMA手机)，即可下载单音铃声"假装"。



和弦铃声下载方法 中国移动彩信手机用户发送 1 加 铃声代码 即可。如：中国移动彩信手机用户发送短信 138 到 2000471 即可下载十六和弦铃声"假装"



铃声价格：2元/首

机型代码 阿尔卡特OT5xx系列 2　三星/三菱E彩/首信/海尔 3　飞利浦 5　诺基亚/迪比特 6　阿尔卡特/爱立信/联想/波导/TCL/熊猫/康佳/支持EMS功能的各款手机 7　西门子 8　摩托罗拉 9　具体型号请浏览网页：www.linktone.com

和弦铃声专区 只适合中国移动16和弦彩信用户

编号	曲目	版本（歌手）
01	同一种调调	完整版（周杰伦）
02	轨迹	完整版（周杰伦）
03	回到过去	完整版（周杰伦）
04	星晴	完整版（周杰伦）
05	简单爱	完整版（周杰伦）
06	他一定很爱你	舞曲版（阿杜）
07	婚礼的祝福	舞曲版（陈亦迅）
08	勇气	舞曲版（梁静茹）
09	无间道	舞曲版(影视)
10	开不了口+爷爷泡的茶	双色铃音（周杰伦）
11	布拉格广场+because of you	双色铃音（蔡依林）
12	超快感+风筝	双色铃音（孙燕姿）
13	开始懂了+年轻无极限	双色铃音（孙燕姿）
14	一拍两散+抱抱	双色铃音（容祖儿）
15	你就像个小孩+天天看到你	双色铃音（阿杜）
16	打雷声	特别音效
17	火车声	特别音效
18	赛车声	特别音效
19	婴儿笑声	特别音效
20	鸟叫声	特别音效

图铃高手排行榜

编号	曲目	歌手
21	归属感	梁咏琪
22	只是因为爱你	梁咏琪
23	如果没有感觉	谢霆锋
24	影迷	谢霆锋
25	不甘寂寞	张宇
26	最勇敢的季节	张宇
27	幸福的滋味	张宇
28	海盗	蔡依林
29	爱情36计	蔡依林
30	勇敢的故事	张学友
31	瑶瑶	张学友
32	明明很爱你	品冠，梁静茹
33	甜蜜蜜	邓丽君
34	十年	陈奕迅
35	直到世界终结时	《灌篮高手》
36	只想凝视你	《灌篮高手》
37	上弦月	《犬夜叉》主题曲

少女情怀

编号	曲目	歌手
38	假装	梁咏琪
39	慌心假期	梁咏琪
40	沉迷	梁咏琪
41	心不在焉	梁咏琪
42	抱紧你	梁咏琪
43	回不来	梁咏琪
44	拔河比赛	梁咏琪
45	骆驼	梁咏琪
46	倒带	
47	第一优先	
48	乖猫	
49	就是爱	
50	始作俑者	
51	柠檬草的味道	
52	看我72变	
53	最熟悉的陌生人	萧亚轩
54	明天	萧亚轩
55	爱的主打歌	萧亚轩
56	独家试唱	郑秀文
57	眉飞色舞	郑秀文
58	情不自禁	陈慧琳
59	不如跳舞	陈慧琳
60	神奇	孙燕姿
61	遇见	孙燕姿
62	原来你也在这里	刘若英
63	人之初	刘若英
64	蝴蝶	刘若英



蔡依林

彩信图片下载区

更多图片请到：http://mms.linktone.com

8263　8266　8264　8267　8265　8270

下载方法：中国移动彩信用户发送相应的图片代码到2000192即可

如：中国移动彩信手机用户发送短信8263到2000192即可下载图片蜡笔小新。

图片下载：2元/张

靓哥宝典

编号	曲目	歌手
65	Annie's Song	品冠
66	爱你的那一天	品冠
67	爱情不能做比较	品冠
68	爱值得	品冠
69	出站	品冠
70	单身公寓	品冠
71	门没锁	品冠
72	如何不想你	品冠
73	我的噪音	品冠
74	不散	
75	短剧	
76	快	
77	体无完肤	
78	我没有	
79	下手太重	
80	想得到得不到	
81	36世纪	陈小春
82	给我一个机会	陈小春
83	离不开你	陈小春
84	谁是最爱	陈小春
85	有种	陈小春
86	情人知己	张宇
87	天地	张宇
88	玩味	张宇
89	余兴节目	张宇
90	东风破	周杰伦
91	晴天	周杰伦
92	以父之名	周杰伦
93	断了的弦	周杰伦
94	花香	许绍洋
95	幸福的瞬间	许绍洋
96	爱上未来的你	潘玮柏
97	壁虎漫步	潘玮柏
98	你和我	王力宏
99	Julia	王力宏



谢霆锋

魔力组合

编号	曲目	歌手
100	白色裂痕	周杰伦挚友的组合，04年最有潜力的组合。喜欢周杰伦，就请喜欢"南拳妈妈"
101	哈里路亚	
102	说你需要我	
103	香草吧噗	
104	波斯猫	
105	十面埋伏	
106	北欧神话	
107	Super Star	
108	IOIO	
109	士多啤梨苹果橙	青春的气息，靓丽的外表，多变的曲风，集所有赞美于一身，她们就是人气组合TWINS
110	下一站天后	
111	风筝与风	
112	花季	可米小子
113	红蜻蜓	可米小子
114	求爱复刻版	可米小子
115	青春纪念册	可米小子
116	光辉岁月	Beyond
117	农民	Beyond
118	爱	小虎队



S.H.E

荧屏回声

编号	曲目	出处
119	地球仪	《圣斗士星矢冥王篇》
120	新不了情	《粉红女郎》
121	我是一棵菠菜	《河东狮吼》
122	猪八戒背媳妇	《西游记》
123	暗香	《金粉世家》
124	喜欢上海的理由	《力波啤酒广告歌》
125	多乐士广告歌	《多乐士》
126	立邦漆广告歌	《立邦漆》
127	麦当劳广告歌	《麦当劳》
128	午后红茶广告歌	《午后红茶》
129	雪碧广告歌	《雪碧》
130	全世界的爱	《丰田花冠广告歌》

~姓名解析系列~

名字的秘密？

姓名，人生的另一个注解！
想探寻其中的奥秘吗？

接收:1元/条

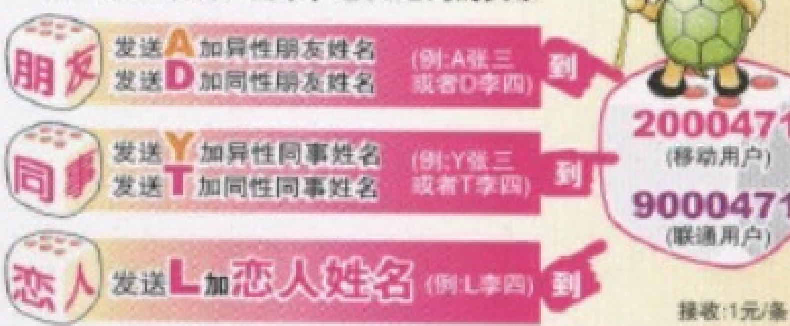
发送**姓名**到 2000471(移动用户) 9000471(联通用户)
（如：张三）

爱情、事业、财运、健康、运势，一一为你分解！

姓名对对碰

~姓名解析系列~

用五段注解为你开启天机，
解析你和朋友、同事，恋人之间的关系



接收:1元/条

猜猜谁是奥运冠军郭晶晶



发送 所选号码 到 2000471 (移动用户) 9000471 (联通用户)

例如：移动用户发送01到2000471　0.2元/条

拇指奥运

还有国际名牌运动品等你来拿！

不去雅典，疯狂奥运照样体验！
活动你的拇指，跳水、足球、射击
....激烈赛事玩不停！

发送 M 到 2000471 (移动用户) 9000471 (联通用户)　0.2元/条

上辈子你是谁

纯属娱乐 ~前生缘系列~　接收:1元/条

百年修得同船渡，
千年修得共枕眠！
前世与你牵手的有情人，
今生还在灯火阑珊处等着你吗？

发送**你的出生年月日**(8位)到 2000471(移动) 9000471(联通)
(例:19780504)

五段精彩注解让你重温与前世爱人剪不断的情丝！

手机号测情缘

独一无二的手机号
解开你的意乱情迷！

发送**S**到 2000471(移动) 9000471(联通)

接收:1元/条

色的暗示

黄　红　黑　蓝　绿　紫　灰　橙　白

缤纷色彩,魔力无限!
让你的颜色诉说你的心情故事！

发送**K**到 2000471(移动) 9000471(联通)　接收:0.5元/条

掌上灵通

客服电话:021-53854588　网址:www.linktone.com　上海掌上灵通咨询有限公司

本页所有服务订阅在六个月内有效,到期后服务定制将发生更改,恕不另行通知。

DELL™ 戴尔™
你 身 边 的 IT 专 家

能干超值 商务先锋

Dell推荐企业使用Microsoft® Windows® XP Professional

Dell | 商用电脑

拥有一部Dell Dimension™ 4600n无异得到一个能干的商务多面手。它配备含超线程(HT)技术的英特尔® 奔腾® 4处理器，与双通道DDR SDRAM内存相搭配，为追求强大运算能力的企业提供强悍动力，担当多任务处理等苛刻任务，速度依然不减，令工作效率倍增。

免费升级至512MB内存(8月2日—7日止)

Dimension™ 4600n 性能卓越

- 含超线程(HT)技术的英特尔® 奔腾® 4处理器2.8GHz
- 英特尔® 865G芯片组
- 256MB DDR 内存
- 80GB[1] 硬盘
- 17英寸彩色显示器
- 16X DVD-ROM
- DOS操作系统
- 1年内有限保修

(本配置仅针对中小企业，恕不包含个人用户)

¥5,999

E-VALUE 配置代码：L220806Z

- 加RMB410元，升级至160GB[1] 硬盘(8月2日—7日止)

免费升级至256MB内存(8月2日—7日止)

Dimension™ 2400n 超值入门

- 英特尔® 赛扬® 处理器2.4GHz
- 英特尔® 845GV芯片组
- 128MB DDR 内存
- 40GB[1] 硬盘
- 17英寸彩色显示器
- 48X CD-ROM
- DOS操作系统
- 1年内有限保修

(本配置仅针对中小企业，恕不包含个人用户)

¥3,999

E-VALUE 配置代码：L220804

- 加RMB100元，升级至80GB[1] 硬盘(8月2日—7日止)

免费升级至512MB内存(8月2日—7日止)

Dimension™ 4700 性能卓越

- 含超线程(HT)技术的英特尔® 奔腾® 4处理器520(处理器速度2.8GHz，1MB二级高速缓存，800MHz前端系统总线)
- 预装Microsoft® Windows® XP Home(家庭版)
- 英特尔® 915G Express芯片组
- 256MB DDR2 内存
- 80GB[1] 硬盘
- 17英寸纯平显示器
- 16X DVD-ROM/48X CD-RW,2nd Bay
- 128MB ATI Radeon X300 SE PCIe显卡
- 立体声音箱
- 1年内有限保修

¥7,999

E-VALUE 配置代码：L240808

- 加RMB750元，即可升级至160GB[1] 硬盘(8月2日—7日止)

获得RMB400元现金优惠(8月2日—7日止)

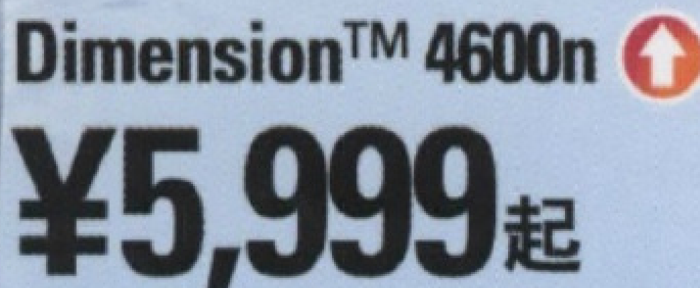
Dimension™ 8400 技术先锋

- 含超线程(HT)技术的英特尔® 奔腾® 4处理器530(处理器速度3.0GHz，1MB二级高速缓存，800MHz前端系统总线)
- 预装Microsoft® Windows® XP Home(家庭版)
- 英特尔® 925X Express芯片组
- 512MB DDR2 内存
- 160GB[1] 硬盘
- 15英寸液晶显示器
- DVDRW
- 128MB ATI Radeon X300 SE PCIe显卡
- ADA 425 2.1音箱
- 3年内有限保修

¥13,499

E-VALUE 配置代码：L240813

- 加RMB100元，获得金山WPS2003办公软件和词霸2003 OEM版(8月2日—7日止)



Dimension™ 4600n

¥5,999起

本广告所列机型及价格仅针对中小企业，不适用于个人用户。
(具体价格请致电销售代表查询)

图片仅供参考　纯平和液晶显示器需另加费用
本版广告有效期2004年8月2日至8月14日　仅限一单最多购买5台　以上优惠不可同时使用

"清凉电脑节"

更多优惠 投资良机

购买Dimension™ 4600n指定机型：

免费升级至双倍内存(价值¥600元)

最高共省600元

仅至2004年8月7日止



免费订购咨询

广告代码：8101316

800-858-2780

www.dell.com.cn

24小时上网订购享受更多优惠

未开通800地区或使用移动电话，请拨打收费电话0592-8183110

优惠升级至Microsoft® Windows® XP Pro专业版，便可提高笔记本电脑的性能，并且获得支持外围设备的最新功能，保证您可以随时随地保持高效工作。

邮发代号：82-726
零售价：¥6.80元
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN